POR SÓLO 3,95€

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,95€

¡¡LLEGA LA REVOLUCIÓN A LA ACCIÓN BÉLICA!!

CALL OF DUTY

¡¡Prepárate para la invasión!!

¡¡REVOLUCIÓN EN LA ESTRATEGIA!!

ROME: TOTAL WAR

Descubre el imperio de la diversión

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

La trilogía se cierra a lo grande

¡¡LA LEYENDA VUELVE!!

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

El exotismo de la aventura

Previews, reviews, guías y trucos para más de 50 juegos

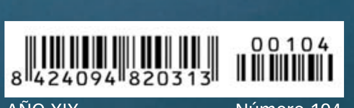
ESTE MES 6 DEMOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

LLEGA HASTA EL FINAL

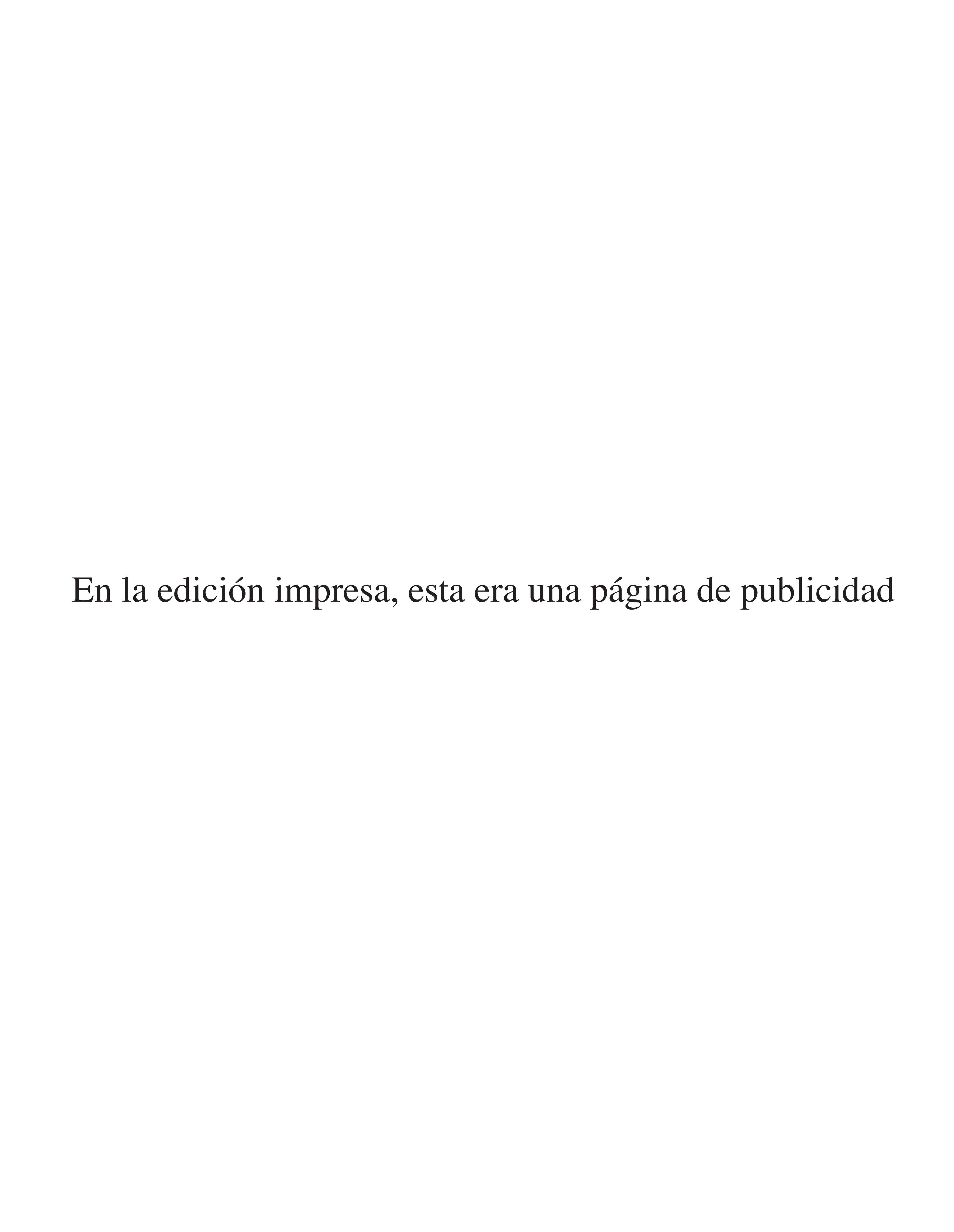
THE GREAT ESCAPE Y BREED

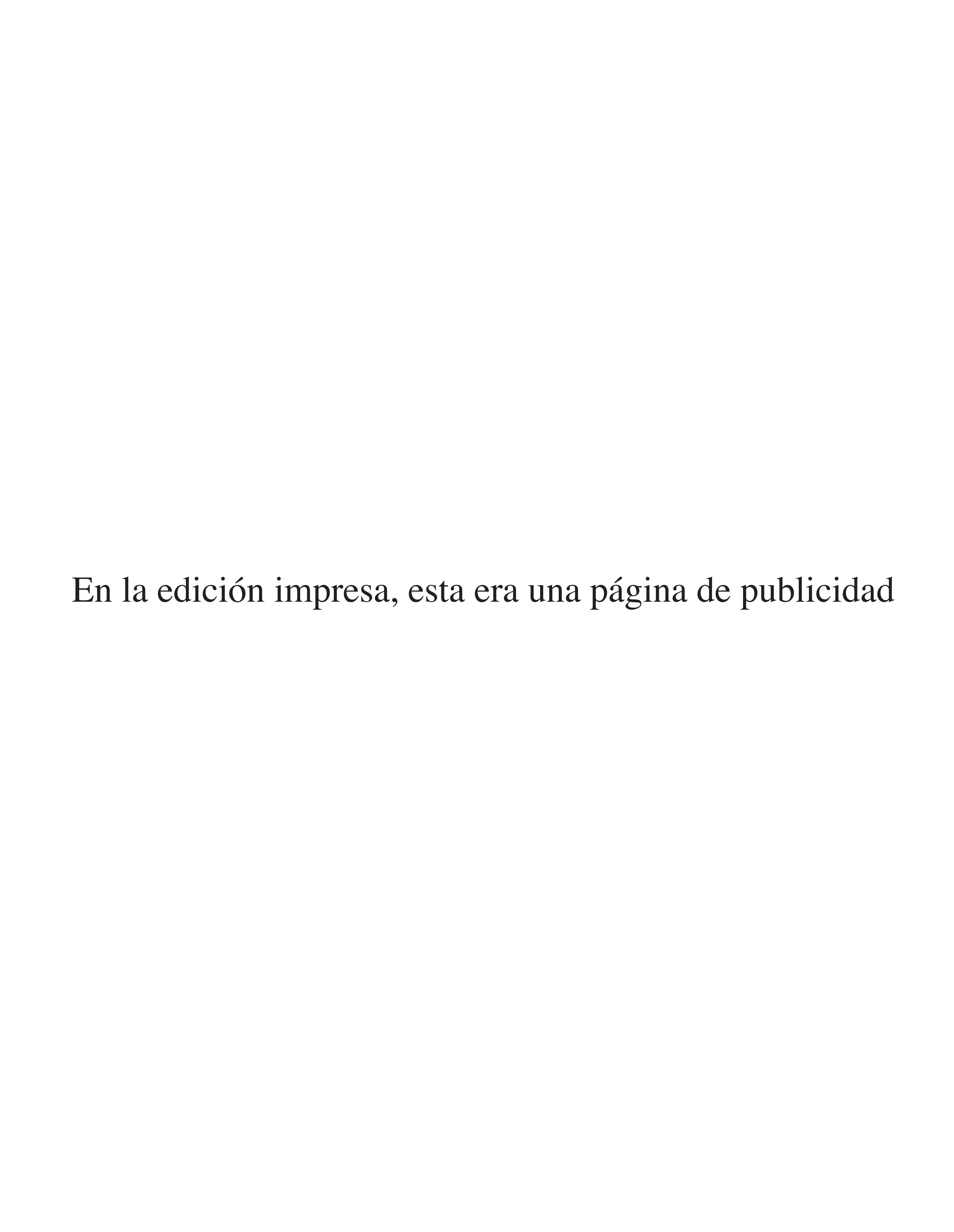
Soluciones para los juegos del momento



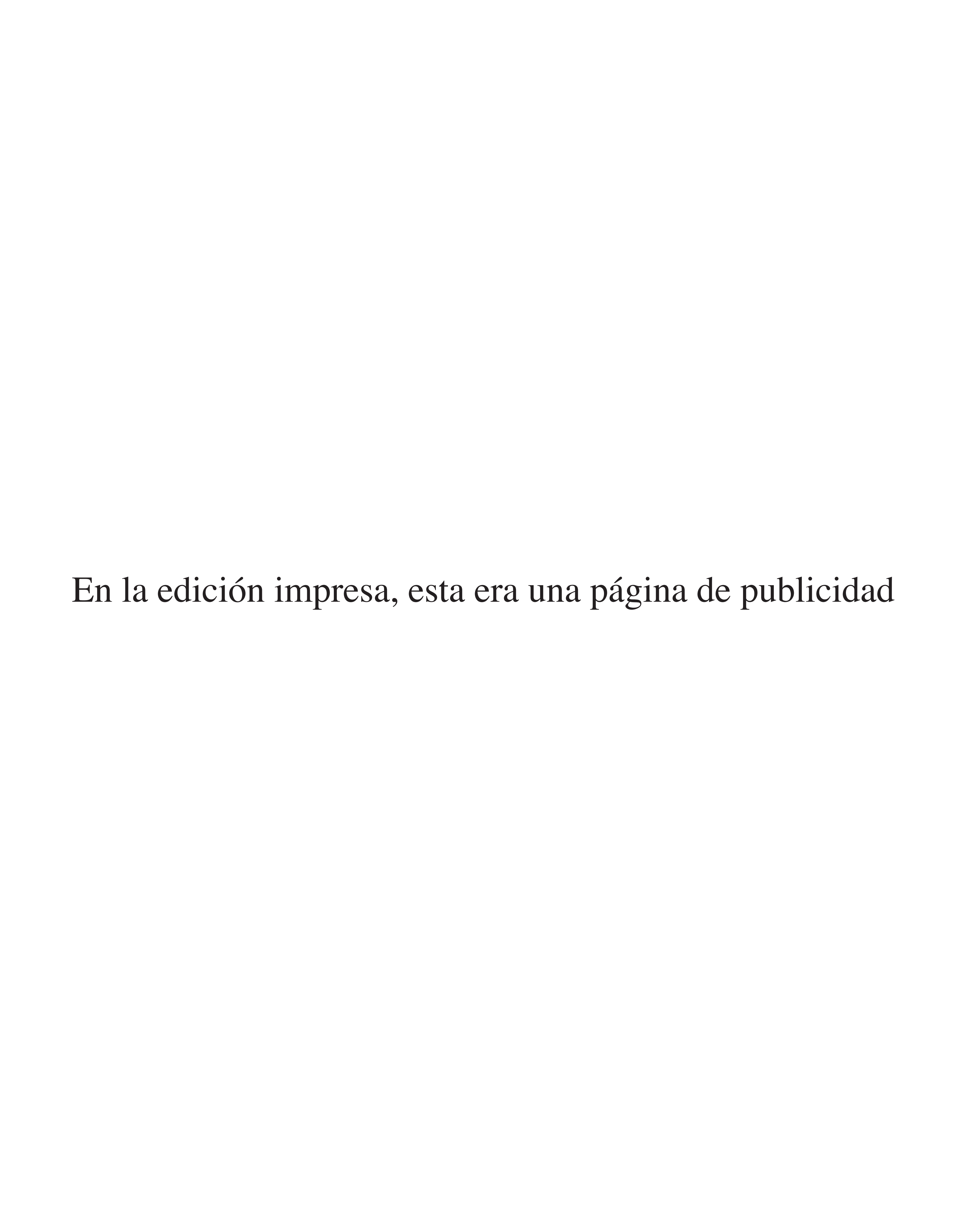
AÑO XIX Número 104

HOBBY PRESS


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, Javier Moreno, A. Trejo, Carlos Mateos, J. Vilallonga, M.J. Cañete, Marimar G. Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

12/2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER AG

Editorial

HOY POR HOY





Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

En mis tiempos...

En mis tiempos, las cosas eran muy distintas; mejores que ahora...” Casi puedo oir aún a mi abuelo cuando me contaba algunas de sus andanzas de juventud, y solía empezar con esa frase. Es algo natural. La nostalgia del pasado. De lo que creemos que solían ser tiempos mejores. Aunque, como es bien sabido, la idealización de esa nostalgia suele obnubilar la realidad de las cosas. Ahora, las cosas, las ideas y los juegos, suelen ser tan buenas como lo eran antes. No, miento. Los juegos son, para qué negarlo, infinitamente mejores. Al menos, técnicamente. Recuerdo la conversación que tuve con Jordan Mechner en el pasado E3, y su respuesta a mi –claro está, malintencionada– pregunta acerca del porqué de la vuelta de «Prince of Persia». Su razonamiento era bien simple. Si la idea es buena, ¿por qué no volver a usarla y adaptarla adecuadamente a los tiempos actuales? Es algo que ha pasado infinidad de veces con el cine, por ejemplo. Y que en el mundo de los juegos de PC está cada vez más al día. Ya te he hablado en alguna ocasión de las continuaciones y las series. Y parece que todo se reduce a algo tan simple como afirma Mechner: Si es bueno, ¿por qué no seguir con ello? Y si mejora, ¿por qué le vamos a poner pegas? Al menos, yo no. Te aseguro que no me importaría en absoluto que determinadas series como «Commandos», «Prince of Persia», «Half-Life» (por cierto, «Half-Life 2» se retrasa a Noviembre... ya sabía yo que no podía ser tan bonito), o muchas otras se eternizaran, teniendo en cuenta lo que me ofrecen en cada nueva entrega. Grandes juegos, que son, desde luego, mucho mejores que los de hace meses, años o décadas. No lo dudes, el presente siempre es mucho mejor que el pasado. Y presente está, casi, casi, «Call of Duty». Sí, otra herencia del pasado, pero reciente, que encuentra su germén en el fantástico «Medal of Honor». Y, sin ser exagerado –bueno, quizá un poco–, es infinitamente mejor que el juego del que procede. Por eso le hemos querido dedicar la portada de este mes. Y es que, por mucho que nos guste recordar el pasado (y te aseguro que a mi me encanta hacerlo con todo lo que tenga que ver con juegos) estoy seguro de que, lo que tenemos ahora y lo que queda por venir, está a años luz por encima de lo mejor que hayamos podido disfrutar con anterioridad. ¿Estás de acuerdo o me equivoco?

> “No todo era mejor en el pasado, aunque la nostalgia diga lo contrario”

Sumario
CONTENIDOS

ESTE MES...



64

ROME: TOTAL WAR El futuro de la estrategia pasa por este juego. Decubre por qué.

74

TRON 2.0 Ya ha llegado el juego inspirado en el mítico film de los 80. ¿Estará a su altura? Comprúebalo aquí.



¡¡¡Las mejores demos jugables para tu PC!!!

¡¡Más de 1 Giga de información con 6 Demos Jugables, extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más…!!!



34

■ **CALL OF DUTY** Descúbrelo todo sobre el juego que te mostrará la Segunda Guerra Mundial como nunca la habías visto antes. Dará mucho que hablar.

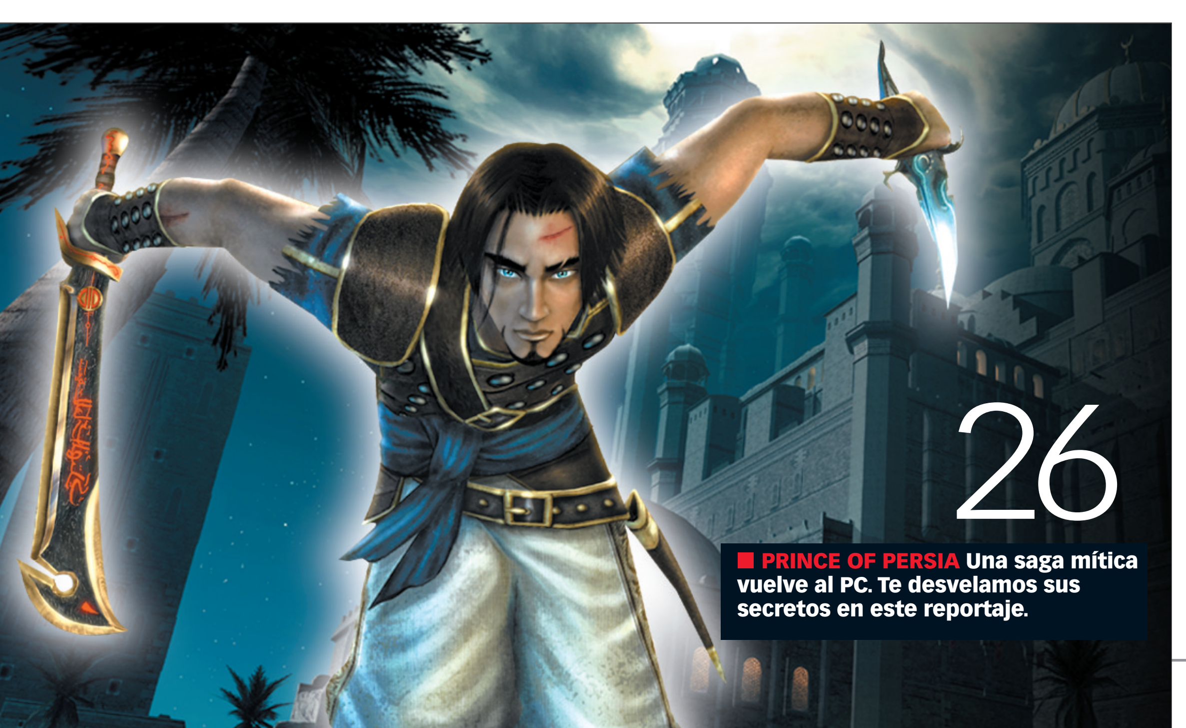
38

■ **COMMANDOS 3. DESTINATION BERLIN** El juego más esperado de Pyro revelado por fin para ti.



114

■ **BREED** Paso a paso, te ofrecemos la solución para este juego de acción, complejo como pocos.

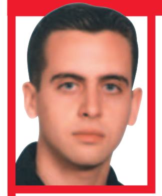


26

■ **PRINCE OF PERSIA** Una saga mítica vuelve al PC. Te desvelamos sus secretos en este reportaje.

Índice por juegos

Desde la redacción



Jacobo Martínez

La gran fiesta

Que miles de personas se desplacen desde diferentes puntos de España, con sus ordenadores a cuestas, para pasar siete días de convivencia en la Campus, es algo único que pocos medios de comunicación han dejado pasar. El récord de asistencia –4.000 participantes– y el tremendo soporte de los patrocinadores demuestran que el PC está más vivo que nunca y tiene un largo futuro por delante. En el evento se reunieron aficionados a jugar, navegar, diseñar y compartir archivos, y sólo se echó en falta una presencia más activa de compañías de videojuegos.



■ El despliegue técnico necesario para dar cobertura a todos los PCs exigió la instalación de generadores eléctricos y una conexión de banda ancha de 622 Mb.

Supera el récord de asistencia de años anteriores

Campus Party 2003

Micromanía asistió al multitudinario evento para dar fe de la pasión nacional por las nuevas tecnologías, en las que los videojuegos de acción y estrategia fueron miembros destacados.

▶FERIAS ▶CAMPUS PARTY 2003 ▶DEL 11 AL 17 DE AGOSTO

■ La sede de la Campus Party es algo más que un pabellón de feria al uso. Ahora se convertirá en un símbolo del encuentro.

Del día 11 al 17 del pasado mes de agosto se celebró la séptima Campus Party nacional. En un emplazamiento de lujo – la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia– 4.000 personas se dieron cita para compartir conocimientos y momentos de ocio, a pesar de las dificultades para desplazarse con sus equipos, de la inclemencia del calor y de los continuos apagones sufridos los primeros días. En el recinto, aficionados al hardware enseñaban sus torres de PC modificadas, verdaderas obras de ingenio y del humor, jugones de toda España demostraban sus aptitudes con «Unreal Tournament 2003», «Quake III Arena», «Battlefield 1942», «Warcraft}», «Medal of Honor», «Enemy Territory» o «Counter-Strike» (de los que más de 1.000 participaron en las finales). Pero el evento no fue sólo una reunión de intereses y de intercambio, sino una exposición constante, plagada de talleres de hardware, debates sobre Linux, actuaciones musicales, competiciones regladas de videojuegos, e incluso clases de gimnasia para relajar el cuerpo. Las entradas se pusieron a la venta en marzo y se agotaron en apenas una semana, por lo que si todo sigue su curso, el año próximo se sobrepasará la cifra de los 5.000 participantes.



■ A pesar del aire acondicionado el calor fue uno de los protagonistas de la convención.



Homer a punto de ser capturado por la policía por ir demasiado rápido.

Juego de coches de los Simpsons
Homer al volante

▶N. JUEGOS ▶RADICAL, FOX, VIVENDI ▶PC, PS2, XBOX, NGC ▶ACCIÓN

The Simpsons Hit and Run» nos llevará a Springfield, donde la gente está desapareciendo misteriosamente, hecho que Homer investigará el asunto. A partir de este momento, nos esperan 56 misiones contenidas en 7 niveles diferentes, que completaremos en su mayoría a los mandos de diferentes vehículos, aunque algunas de ellas tengamos que hacerlas a pie. Todas ellas recorriendo la ciudad de Springfield en compañía de los principales protagonistas de la serie de TV. Y todo ello con el sentido del humor que caracteriza la serie, no en vano, el guión del juego lo han escrito los mismos guionistas, con lo que la diversión está asegurada.



Escenas de terror, como esta de un secuestro, nos esperan en el papel de la agente especial Clarice Starling, en un juego no apto para cardíacos.

Juego basado en el doctor Hannibal Lecter
Detrás del caníbal

▶NUEVOS JUEGOS ▶MINDSCAPE, ARXEL TRIBE ▶PC ▶AVENTURA ▶FINALES 2003

Uno de los personajes más famosos de la historia del cine es el doctor Hannibal Lecter, protagonista de "El silencio de los corderos", "Hannibal" y "El dragón Rojo". Precisamente basándose en la segunda de ellas, Mindscape ha creado un juego en el que si bien la historia no es igual a la película, sí que está basada en los personajes y escenarios de la misma. Así, nosotros tomaremos el control de la agente Starling, que deberá investigar y perseguir al famoso asesino por los escenarios más tenebrosos y macabros que hayamos visto. Todo ello en seis niveles repletos de sorpresas en los que tendremos que hacer uso de infiltración, interrogación y hasta análisis forense para descubrir las pistas que nos lleven finalmente a capturar a Hannibal.

Se ultiman los detalles de «Joan of Arc»
La Guerra de los Cien Años



Nuestra heroína visita los pueblos en compañía de sus amigos.

▶NUEVOS JUEGOS ▶VIVIDS, ENLIGHT SOFTWARE ▶PC ▶ACCIÓN, ESTRATEGIA ▶NOVIEMBRE 2003

Basado en la vida de la famosa heroína francesa, «Joan of Arc» nos trasladará a la guerra de los 100 años en la que tendremos que hacer uso de nuestras habilidades en el terreno de batalla y nuestra inteligencia en el campamento para derrotar a los ingleses. Todo ello apoyado por un nuevo motor gráfico que recrea perfectamente el fabuloso entorno medieval.

Nueva expansión para «Medal of Honor»
Los perros de la Guerra

▶NUEVOS JUEGOS ▶EALA,TKO,ELECTRONIC ARTS ▶PC ▶ACCIºON ▶DICIEMBRE 2003

Breakthrough» es el nuevo añadido que nos pondrá en el papel del Sargento de la armada norteamericana John Baker, y a vivir con él algunas de las batallas más importantes de la II Guerra Mundial en el norte de África e Italia, en los años 1943 y 1944. En total tendremos once nuevos mapas para un jugador y nueve para multijugador, con más armas, nuevos soldados y posibilidades, como por ejemplo que los jugadores derrotados pasan a ser prisioneros.



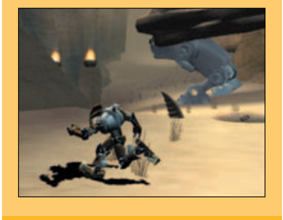
Las tormentas de arena del desierto nos complicarán la visión de la acción.

Última hora

IRIDON INTERACTIVE prepara Monster Truck Fury para PC, juego de carreras de coches de grandes ruedas americanos, con los que participaremos en 6 circuitos diferentes con la compañía de hasta 3 amigos vía red local.

THE ROOTS es un juego de rol y acción en tercera persona desarrollado para PC por la compañía polaca Tannhauser Gate y distribuido por Cenega, que hará las delicias de los aficionados a la fantasía el otoño del próximo año 2004.

LOS ROBOTS DE LEGO Bionicle darán el salto a los videojuegos por la puerta grande gracias a un juego de plataformas en 3D desarrollado por Argonaut Games y distribuido por EA, que saldrá a la venta a finales de año para PC, PS2, XBOX y GC.



CASI LA MITAD de los españoles entre 13 y 35 años juegan con videojuegos de PC o consola, según se desprende de un estudio realizado por ADESE. En el mismo, se indica que de aquellos que leen revistas especializadas, el 56% juegan casi a diario.

34 PERSONAS de Microsoft Game Studios fueron despedidas el pasado mes de julio en una decisión extraordinaria en la compañía de Bill Gates, en la que despidos de esta magnitud no se producen nunca y sí se contrata gente continuamente. ¿Estamos ante la primera crisis del gigante americano?

■ Al desarrollarse el juego en zonas próximas al océano, deberemos prepararnos para diversas misiones en el mar.

Breves

«POP IDOL» es el nuevo juego de Codemasters para PC y PS2 que saldrá a la venta en octubre, y en el que seremos un concursante virtual que quiere triunfar en el mundo de la música.

RETRASO anunciado por Novalogic respecto a su próximo título de acción y estrategia militar, «Joint Operations». Previsto inicialmente para salir al mercado a finales de este año, deberemos esperar a la próxima primavera.

EN AUSTIN (TEXAS) se celebra del 11 al 13 de septiembre la Austin Game Conference, una reunión de algunos de los creadores de videojuegos más famosos de la industria.

ZETA MULTIMEDIA lanza al mercado de PC «Fair Strike», una mezcla de juego de acción y simulador de helicóptero creado por Buka, en el que podremos pilotar seis aparatos.

Segunda parte de «Medal of Honor» en camino

Después de Pearl Harbor

▸NUEVOS JUEGOS ▸EA LOS ANGELES, ELECTRONIC ARTS ▸PC ▸ACCIÓN ▸ENERO 2004

Tras el espectacular éxito de «Allied Assault», dentro de unos meses dispondremos de la segunda parte de este gran juego, que llevará por nombre «Pacific Assault». Como su propio nombre indica, en esta ocasión nos trasladaremos al teatro de operaciones del océano Pacífico, justo después del ataque por parte de los japoneses a la base americana en Pearl Harbor. En el papel del marine Tom Conlin, uno de los supervivientes del famoso bombardeo, viviremos diversas misiones que se desarrollaron en el Pacífico, como el asalto a Guadalcanal o la batalla posterior en las playas de Tarawa. Así, podremos revivir el periodo decisivo de la II Guerra Mundial que comprende los años 1941 y 1944, en una zona poco conocida para el gran público. Además, el juego dispondrá de nuevos modos multijugador con participación de hasta 32 personas, jugando con los USA, UK o Japón.



■ En algún momento iremos acompañados por un grupo de soldados que nos ayudarán en ciertas misiones.

Nuevas misiones para Haegemonia

Súper espacial

▸NUEVOS JUEGOS ▸DIGITAL REALITY, WANADOO ▸PC ▸ESTRATEGIA ▸DICIEMBRE 2002



■ En el espacio lo mejor es llevar las naves en formación.

The SOLON Heritage» es el nombre de la primera expansión para «Haegemonia. Legions of Iron», uno de los mejores juegos en su género del pasado año. Esta mejora se basa principalmente en las sugerencias aportadas por los propios usuarios, que han sido tomadas en cuenta por el equipo de Digital Reality. Así, encontraremos en primer lugar quince nuevos niveles, así como cincuenta nuevos inventos con los que establecer la estrategia adecuada para alcanzar el éxito. Además, se han añadido nuevas habilidades y héroes, así como nuevas naves espaciales y opciones de juego para hacer de un juego mejor si es posible.



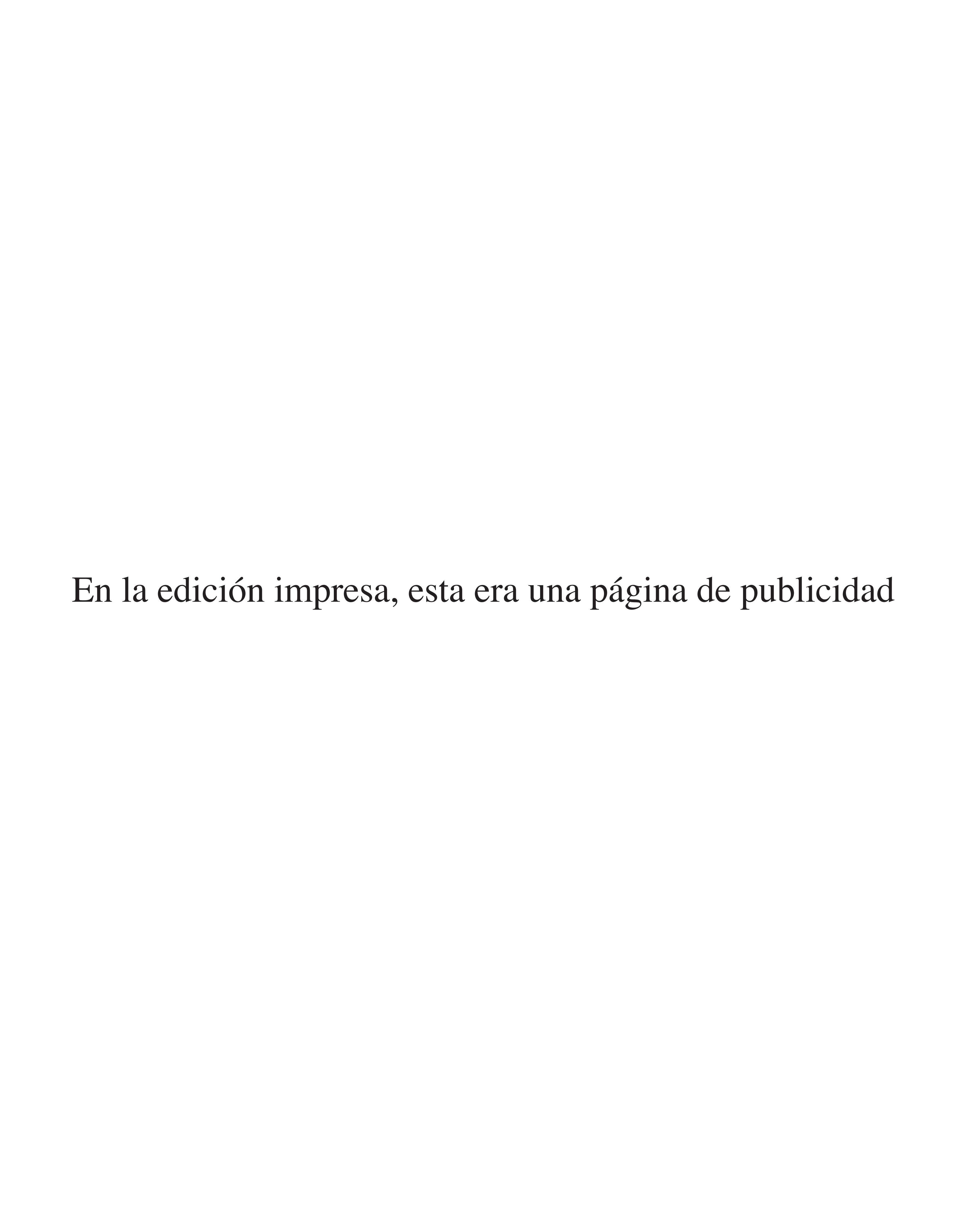
■ Aquí elegiremos la formación inicial, así como la táctica que vamos a seguir durante el encuentro.

Nueva versión del manager de fútbol

La liga de las estrellas

▸NUEVOS JUEGOS ▸EA SPORTS, ELECTRONIC ARTS ▸PC, PS2, XBOX ▸SIMULADOR DEPORTIVO ▸NOVIEMBRE 2003

Total Club Manager 2004» nos ofrece como novedad más destacada la posibilidad de coger un equipo cualquiera, modificar cuantos aspectos creamos necesarios en la plantilla, y a continuación, exportarlo a «FIFA 2004» y jugar con él. Para ello, el juego incorpora las 50 mejores ligas del mundo, con un total de 30.000 jugadores profesionales y otros tantos amateurs y jóvenes promesas. De este modo, diseñar el equipo de nuestros sueños será sencillo. Respecto a las opciones, se mantienen las clásicas de decidir entrenamientos, alineaciones para cada partido, tácticas, amistosos, así como manejar la economía del club con la venta y adquisición de jugadores o con la nueva opción de construir un estadio nuevo o imitando a uno existente. Una vez que estemos preparados para el partido, nos sorprenderemos con el motor gráfico 3D, el mismo de «FIFA 2004», con el que podremos disfrutar de los estadios que edifiquemos tal y como lo hagamos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El Memphis Belle vuelve a volar

¡Bomba va!

▶NUEVOS JUEGOS ▶JUST FLIGHT ▶PC ▶SIMULADOR ▶SEPTIEMBRE 2003



■ Se puede observar el puesto de metralleta que tenía en su panza y que lo hacía único.

Uno de los aviones más famosos de todos los tiempos es sin duda el B-17 Memphis Belle, que participó en la II Guerra Mundial, realizando 25 exitosas misiones antes de volver a EE.UU. 57 años después de su último vuelo el 17 de julio de 1946, tenemos la oportunidad de vivir las sensaciones de pilotar este bombardero, gracias a un disco de escenarios para «Combat Flight Simulator 3» y «Flight Simulator» 2002 y 2004, de Microsoft. En el primero de los juegos tendremos la posibilidad de ejecutar cada una de las 25 misiones que lo hicieron famoso despegando desde el aeródromo de Bassingbourn, recreando con total precisión todos los detalles de cada vuelo: condiciones meteorológicas, objetivos, aviones en el aire o número de proyectiles, por citar algunos de ellos. En el caso de «FS 2002», podremos realizar los vuelos que ejecutó por EE.UU. antes de pasar a ser una pieza de museo.

Se cancela «Full Throttle 2»

Frenada en seco

▶NUEVOS JUEGOS ▶LUCASARTS ▶TODAS LAS PLATAFORMAS ▶AVENTURA ▶AGOSTO 2003

Sin aviso previo, "a traición" y contra todo pronóstico, LyucasArts ha cancelado, "sine die", el desarrollo de «Full Throttle 2. Hell on Wheels».



Tras haber sido presentado el pasado E3, y gozando de un estado de desarrollo bastante avanzado, esta cancelación ha cogido por sorpresa a todo el mundo, sobre todo a los aficionados al género que conocieron el primer título. LucasArts tan sólo ha argumentado que su intención es "desarrollar juegos de gran calidad, para la mayor satisfacción de los usuarios de los mismos". Sorprendente.

Los más esperados

La aparición de «Tron 2.0» permite la entrada este mes en nuestra lista de «Call of Duty», uno de los mejores juegos de acción con ambientación histórica que hemos tenido ocasión de probar. Por lo demás pocos cambios, aparte del desagradable retraso de «Half-Life 2». Con todo y con eso los dos próximo meses prometen ser muy peligrosos para los delicados de corazón.

PARRILLA DE SALIDA

Jedi Knight: Jedi Academy

▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LUCASARTS, ACTIVISION

Falta muy poco para cumplir nuestro sueño de convertirnos en caballero Jedi. ¿Quién puede resistirse a la Fuerza?

Deus Ex 2. Invisible War

▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM, EIDOS

Ya va faltando menos para poder disfrutar de este juego que promete darle una buena sacudida al acomodado género del rol y aportar un estilo de juego inédito al género.

Commandos 3. Destination Berlin

▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, EIDOS

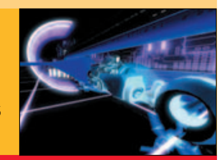
La conclusión de la celebrada saga de estrategia y táctica de Pyro avanza a pasos agigantados hacia su lanzamiento.



Call of Duty

▶OCTUBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

¿El mejor juego de acción de ambientación histórica de todos los tiempos? Quién sabe, pero el caso es que nosotros lo hemos probado y todavía estamos recuperándonos de la impresión.



CALENTANDO MOTORES

Empires: Los Albores de la Era Moderna

▶OCTUBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION

Ahora que hemos jugado con la versión de preview nos quedan muy pocas dudas de que Empires va a ser el no va más de la estrategia, ¿quieres apostar...?



Halo: Combat Evolved

▶OCTUBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT

Si ya era uno de los títulos más ansiados en PC, la primera beta de «Halo» es toda una promesa de diversión.

Half-Life 2

▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE, SIERRA

Se ha retrasado más de un mes, es cierto, pero «Half-Life 2» sigue siendo uno de los juegos más esperados del momento.

Far Cry

▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK, UBI SOFT

«Far Cry» es uno de los aspirantes a convertirse en un nuevo referente del género y un ejemplo de tecnológica aplicada al software de entretenimiento.

EN BOXES



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶REMEDY, TAKE 2

«Max Payne 2» ha despertado toda nuestra atención augurando acción, dramatismo y un realismo insólito. Pero lo mejor es que no sólo va a ser mejor que el original sino que puede superar ampliamente todo lo que cabría esperar de él en tecnología, jugabilidad y profundidad en su guión.

Black and White 2

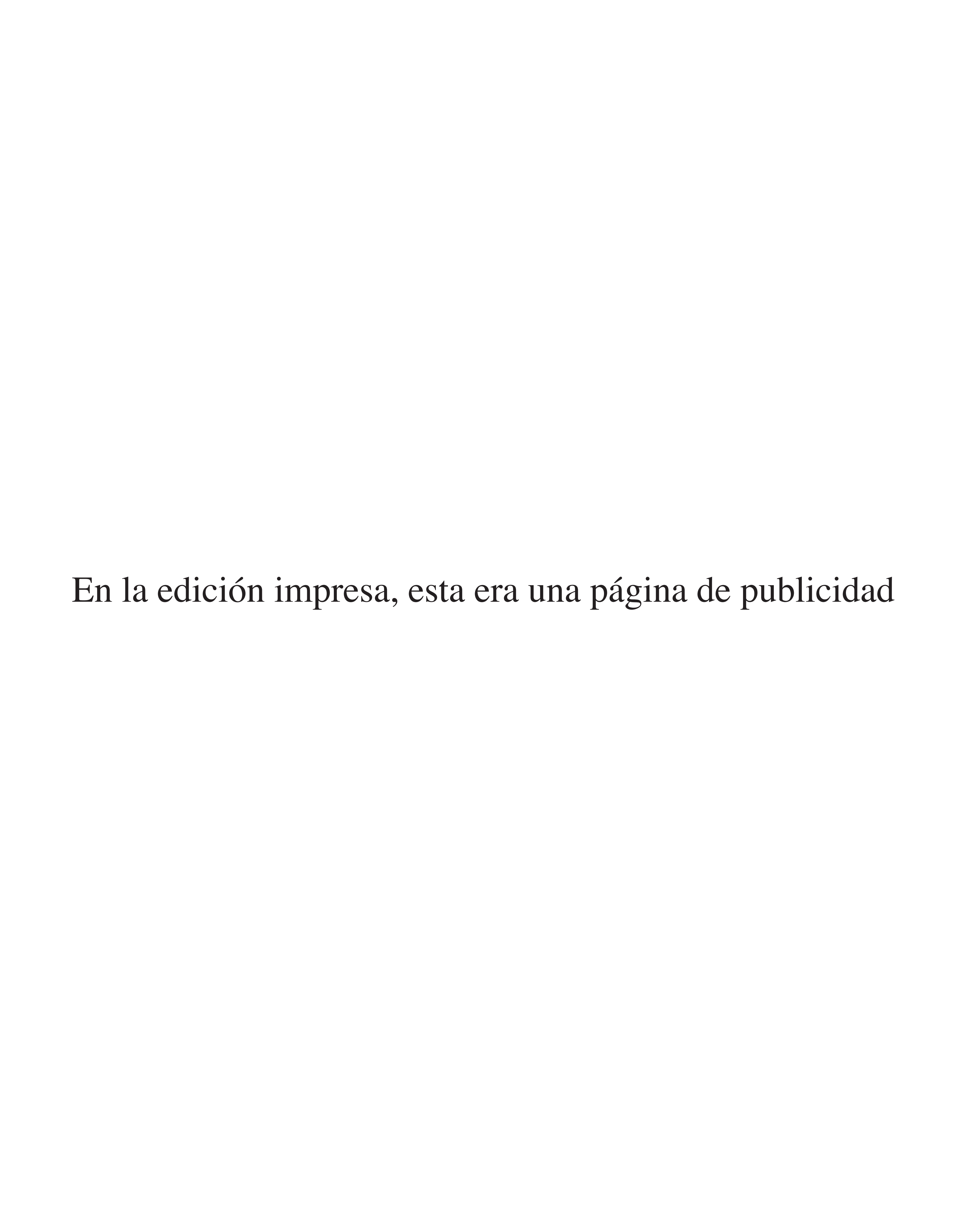
▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA

La segunda entrega del mejor simulador de dios está en el mismo camino que el juego original. Puede convertirse en uno de los más grandes del género.

Doom 3

▶FINAL 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id, ACTIVISION

Aunque las novedades sobre su desarrollo se suceden con cuentagotas la llegada de «Doom 3» es, con toda probabilidad, la que mayor expectación genera.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Se prepara «Gladiator Sword of Vengeance»

A mi señal, ira y fuego

▶NUEVOS JUEGOS ▶ACCLAIM ENTERTAINMENT ▶PC, XBOX, PS2
▶ACCIÓN, ESTRATEGIA ▶DICIEMBRE 2003

Tras la película de Ridley Scott nos llega un juego que si bien no está basado en el film, sí comparte algunas características. Un nuevo y despiadado emperador está poniendo en peligro Roma, hasta el punto de destruir algunas zonas para crear el campo de batalla más grande nunca conocido. Nuestro papel será pasar de esclavo a gladiador, y de gladiador a héroe, luchando para aprender decenas de movimientos que nos den la victoria. La ambientación es espectacular, recreando la era hasta en los más mínimos detalles, hasta el punto de que en ocasiones parecerá que estamos viviendo escenas de películas como "Ben-Hur", "Espartaco" o la misma "Gladiador".



■ En el circo romano pondremos en práctica las habilidades adquiridas durante los entrenamientos.

Breves

BIOWARE anuncia la segunda expansión para «Neverwinter Nights», de nombre «Hordes of the Underdark». Se lanzará a finales de año e incluirá 40 nuevos hechizos, y 200 desafíos y habilidades.

SONY ha desvelado las especificaciones de su consola portátil PSP, que incluirá doble procesador MIPS R4000, dos procesadores para gráficos, conexión wireless y unidad de disco de 60mm y 1.8 GB de capacidad.

EL SERVICIO de juegos y vídeos de Valve, Steam, ofrecerá en los próximos meses más servicios a los jugadores de las diferentes versiones de «Half Life», a partir de una cuota todavía por determinar.

DURANTE el pasado QuakeCon los asistentes tuvieron la posibilidad de disfrutar del modo Deathmatch de «Doom 3». La experiencia recibió grandes elogios por parte de los asistentes.

Sexta expansión para «EverQuest»

¡¡¡A las mazmorras!!!

▶NUEVOS JUEGOS ▶989 STUDIOS, SONY ONLINE ▶PC ▶ROL ONLINE ▶FINALES 2003

El universo de «EverQuest» no deja de crecer. En breve contaremos con la sexta expansión, «Lost Dungeons of Norrath», segunda que se distribuirá directamente a través de Internet, mediante la bajada progresiva de los archivos necesarios, con el fin de evitar una descarga masiva de muchos MB. Esta nueva ampliación está centrada en la incorporación de 40 nuevas mazmorras en las que disfrutar de nuevas experiencias en las partidas con los amigos. Se están diseñando aventuras personalizadas para cada grupo en cada zona, de una duración determinada entre 45 y 90 minutos, con recompensas para todos los integrantes de la expedición y sin tener que sufrir la molesta compañía de otros jugadores. Además, se incluirán nuevos objetos como baúles cerrados y en algunos casos con trampas, que servirán por fin a los ladrones para poner en práctica sus habilidades. Esta ampliación se puede comprar por adelantado ahorrándose 5 dólares.



■ En Deepest Guk, los Froglocks serán los enemigos principales.

Nueva imagen de EIDOS

Lara se muda

▶INDUSTRIA
▶EIDOS, CORE DESIGN, CRISTAL DYNAMICS
▶PC, PS2 ▶AVENTURA
▶AGOSTO 2003



■ Eidos se renueva y Lara se va a vivir a los Estados Unidos.

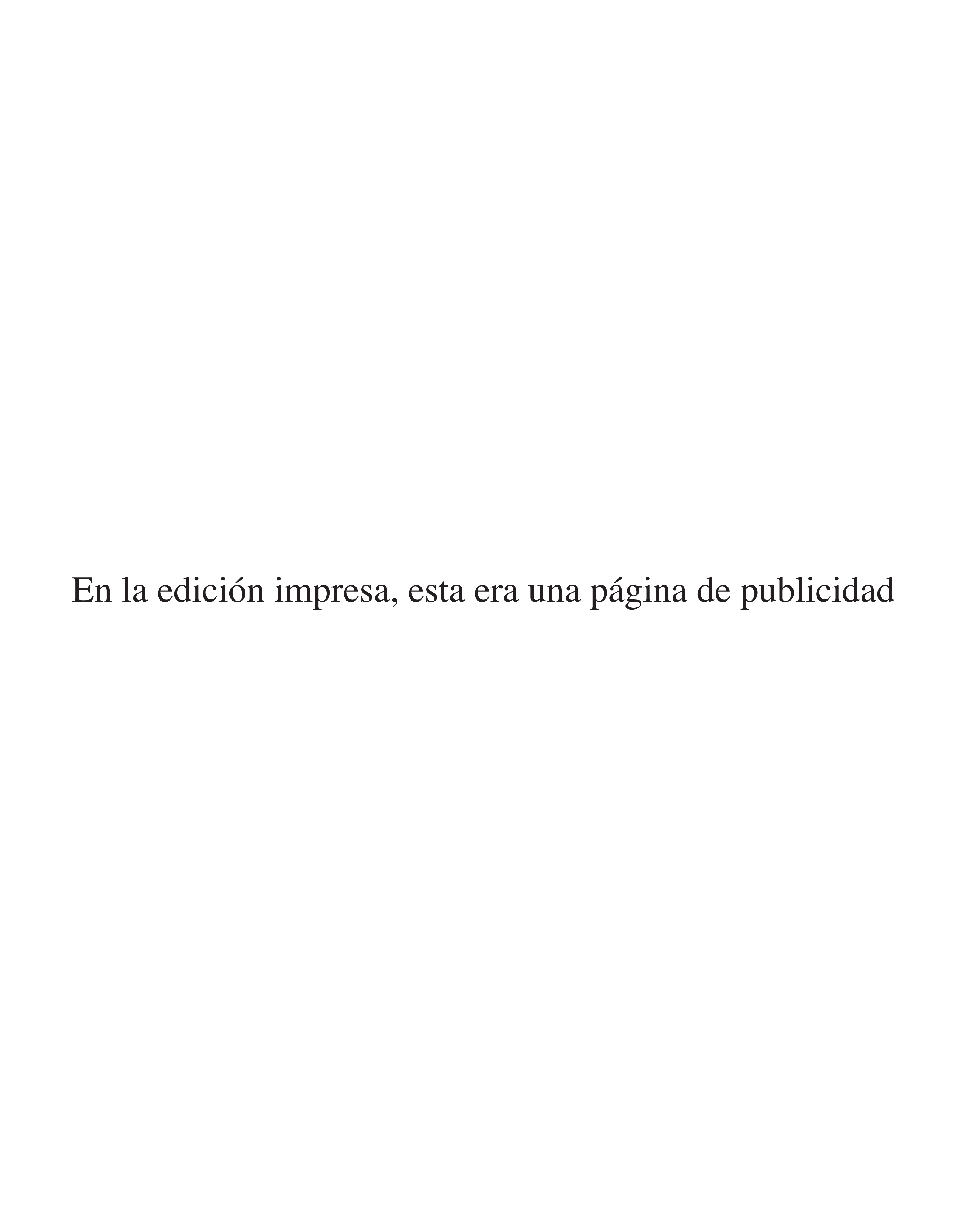
Desde el pasado mes Eidos ha cambiado su logo de 10 años de antigüedad. En palabras del CEO de la compañía, Mike McGarvy, "la nueva imagen es el comienzo de una nueva era". Este anuncio ocurría sólo un día después de que Eidos anunciara que el próximo juego de Lara Croft no sería realizado por Core Design, sino que se haría en los estudios que Crystal Dynamics tiene en USA, debido al retraso cosechado con «El Ángel de la Oscuridad» y a los numerosos fallos que tiene.

Acuerdo de distribución entre BAM y Acclaim

Póker de ases para Acclaim

▶INDUSTRIA ▶BAM ENTERTAINMENT, ACCLAIM ▶PC, PS2, XBOX, GC
▶DISTRIBUCIÓN DE JUEGOS ▶OTOÑO 2003/PRIMAVERA 2004

Un acuerdo válido para el territorio europeo y Australia, entró en vigor el pasado 1 de agosto, y en un primer momento serán 5 los títulos que podremos disfrutar en nuestro país: «Carmen Sandiego Secret of the Stolen Drum» (PS2 y NGC), «The Powerpuff Girls Relish Rampage Pickled Edition» (NGC), «Dexter's Laboratory» (PS2 y NGC), «Ice Nine» (PS2) y «Wallace & Gromit in Project Zoo» (PC, PS2, XBOX y NGC). Precisamente éste último título tiene previsto salir a partir de septiembre, y se trata de un arcade en el que en el papel de Gromit deberemos salvar el zoo de las garras del malvado Feathers McGraw a través de siete niveles en los que se incluyen un total de 18 misiones con docenas de minijuegos y zonas ocultas. Nos toparemos con multitud de enemigos y dificultades a las que hacer frente con movimientos como pasos de baile breakdance e incluso golpes de karate.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y la guerra sigue...

Codename: Panzers



▶PC
▶STORM REGION
▶ESTRATEGIA
▶2004

1 Totalmente en 3D, la estrategia en «Codename: Panzers» se aúna con toques de rol, para dar un nuevo enfoque a la Segunda Guerra Mundial. Las tres campañas (Rusos, Alemanes, Aliados) llevan al jugador por más de 30 misiones donde tendrá que controlar más de cien vehículos reales y un buen montón de tropas de infantería. Los tanques, en especial, tienen gran importancia en el juego.

2 El sistema de cámaras en el juego pretende ser totalmente cinematográfico. Se nota especialmente cuando la aviación entra en escena. Es perfectamente factible seguir el vuelo de cualquier aeroplano, tanto en bombardeos como en combates en el cielo. Uno de los objetivos principales de este sistema es conseguir una ambientación total y lo más realista posible.

3 Si los bombardeos contra los tanques enemigos no tienen éxito, siempre es posible usar la infantería. Una de las características más originales del juego es que no sólo se pueden destruir los vehículos enemigos, sino forzar a sus ocupantes a abandonarlos (por ejemplo, con lanzallamas) para quitárselos y usarlos en su contra.

¡Por fin la segunda parte!

Los Sims 2



▶PC
▶MAXIS
▶ESTRATEGIA/SIMULACIÓN
▶2004

1 El cambio en la segunda parte del, posiblemente, juego más conocido de la historia, es total. El realismo es ahora mayor que nunca y la tecnología permite personajes casi vivos, que parecen gozar de todo tipo de emociones autónomas. El amor entre tus sims, por ejemplo, será una de las cualidades que más influirán en su comportamiento.

2 Pero no todos los personajes serán capaces de llevar adelante esas emociones de un modo tranquilo y maduro. La influencia de la edad, por ejemplo, es determinante. La rivalidad entre adolescentes enamorados por el cariño de una chica sim podrá acabar como el Rosario de la Aurora. Las peleas, como en la vida, están a la orden del día.

3 La segunda parte de «Los Sims» poseerá un editor espectacular. Se puede personalizar el aspecto externo de tus personajes hasta lo inimaginable. Además, se ha pretendido optimizar al máximo el interfaz de modo que con combinaciones de órdenes realmente sencillas se puede conseguir cualquier objetivo, hasta enamorar al personaje que más te guste. Eso sí, para conquistarle del todo tendrás que encargarte de que se sienta a gusto a tu lado.

¡Enrédate con los superhéroes!

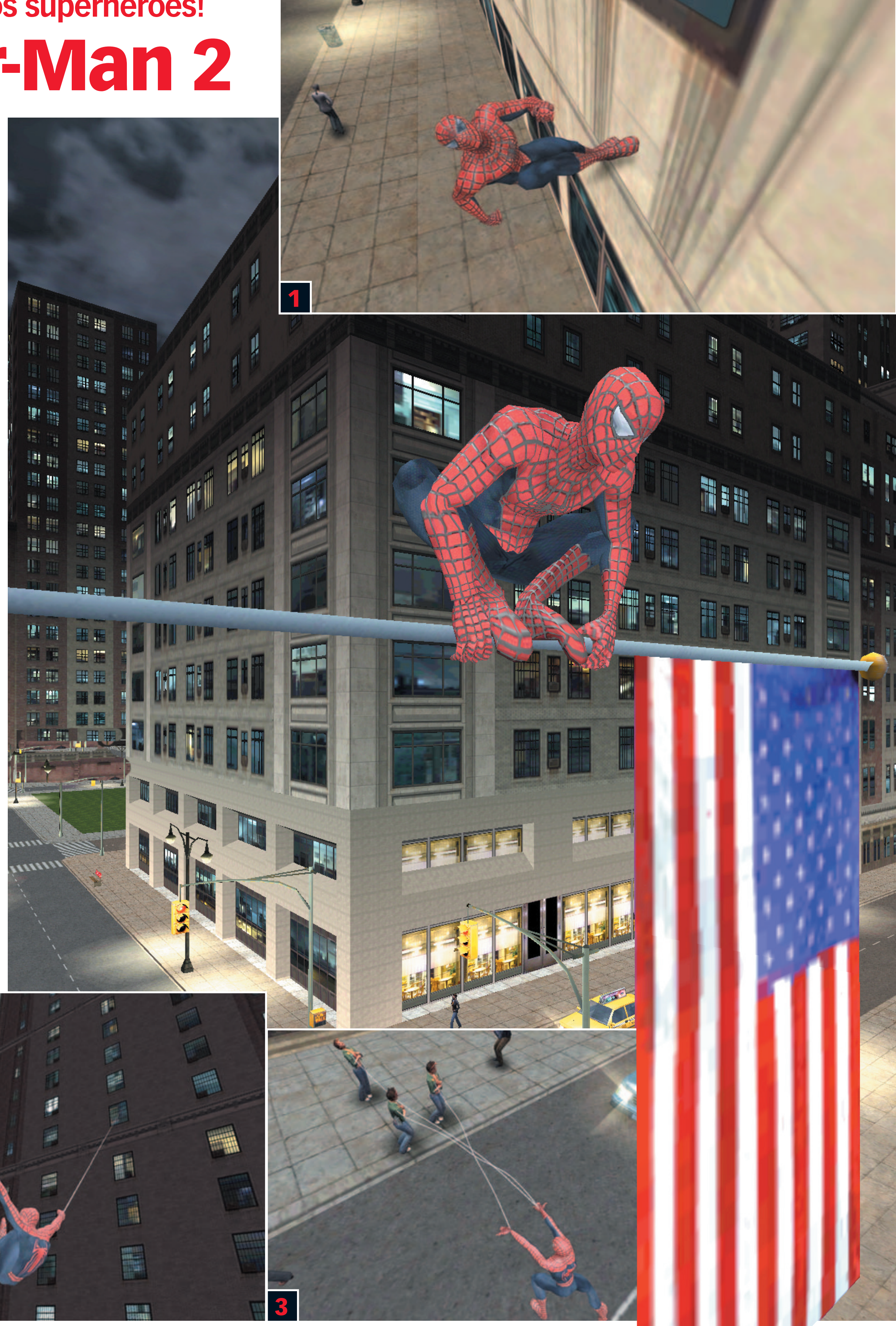
Spider-Man 2

- PC, PS2, XBOX, GC
- ACTIVISION
- ACCIÓN
- JUNIO 2004

1 Esta segunda entrega, como la anterior, no seguirá al dedillo el guión de la película en la que se basa, pero sí harán acto de presencia algunos de los personajes más relevantes, incluyendo al Dr. Octopus, el archienemigo de "Spidey". Entre las novedades más destacadas, estarán la posibilidad de asirse a algunos objetos, y la de recorrer toda la ciudad, desde las azoteas hasta el nivel del suelo.

2 Spider-Man posee ahora más movimientos. Como se veía en la primera película, existirá la opción de usar dos redes simultáneas para colgarse, balancearse o tomar impulso para realizar saltos enormes.

3 En los enfrentamientos Spider-Man podrá utilizar redes múltiples para capturar a más de una pieza a la vez. También se ha aumentado la lista de golpes y se ha realizado un nuevo planteamiento de algunos poderes, como el sentido arácnido. El secreto del guión ha impedido que se revelen más detalles de la jugabilidad.



Dulces mordiscos

Vampire: The Masquerade. Bloodlines



- PC
- TROIKA GAMES
- ROL
- 2004

1 La nueva adaptación a ordenador de "Vampire. The Masquerade" es el primer juego que utiliza como licencia oficial el motor gráfico de «Half-Life 2». Este apartado, precisamente, será uno de los más cuidados. El aspecto visual del juego será fantástico, para recrear a la perfección el mundo de los vampiros del juego de rol original.

2 Habrá siete clanes en total en «Bloodlines». Como era de esperar, los Nosferatu estarán presentes, ya que son uno de los clanes más carismáticos del juego. Sus portentosas habilidades nos permitirán contemplar algunas escenas poco habituales como ésta. Fíjate bien porque el personaje que aparece en pantalla está caminando... ¡por la pared!

3 El guión de «Bloodlines» es realmente bueno. Maduro, adulto, oscuro y muy poco recomendable para estómagos sensibles. Los diálogos con los distintos personajes serán clave, sobre todo cuando usemos en alguno de ellos alguna de las muchas habilidades vampíricas disponibles.

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas.

Más «Diablo»



@ Tengo «Diablo II» desde hace tiempo y os escribo porque Blizzard lleva un año anunciando su nueva actualización, pero sólo se dedica a hacer inútiles actualizaciones de «Warcraft III». Somos muchos los usuarios de «Diablo II» y nos estamos enfadando, no con el juego, eso sí, sino con la compañía.

José Salguero

Aunque tu enfado, como gran aficionado al juego, es comprensible, debes entender también que «Warcraft III» es un juego mucho más reciente y, por tanto, necesita de más ajustes y actualizaciones que «Diablo II», un título más antiguo y, por lo tanto, bastante más "rodado". Por otra parte, seguro que a la comunidad de jugadores de «Warcraft III» no les acaba de convencer eso de que califiques sus actualizaciones como "inútiles". ¿Será ésta una rivalidad como la del Madrid y el Barça?

Guía de «CSI», por favor



@ Os escribo porque me he quedado bloqueado en el juego «CSI» y me resultaría de mucha ayuda que publicaseis una solución en vuestra revista.

Javier Lucas Gómez

La solución completa de «CSI» la puedes encontrar en nuestra última recopilación de soluciones, guías y trucos, El Gran Libro de los Juegos de PC, que deberías encontrar todavía sin problema en los quioscos.

Pasión por «Warcraft III»



@ «Warcraft III» simplemente me apasiona, pero creo que es un juego que ha pasado sin hacer demasiado ruido y me parece sorprendente. Supongo que habrá que darle tiempo pero os aseguro que este juego ha alcanzado en un año lo que «Age of Empires 2» en cinco. Gracias a Blizzard por crear tal obra de arte.

Anthony

Efectivamente la comunidad de «Warcraft III» todavía está creciendo en nuestro país, pero aun así te aseguramos que ya cuenta con miles y miles de seguidores, y es que, como tú muy bien dices, se trata de un auténtico juegazo.

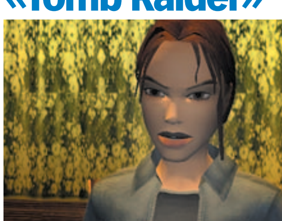
¿Qué pasa con «Quake IV»?

Me han comentado que están circulando por Internet nuevas imágenes y bocetos de «Quake IV» y, como gran aficionado a esta serie mítica de la historia de los videojuegos, me gustaría saber si es un rumor o si es cierto y, si es éste el caso, si vais a publicarlas en vuestra revista.

Alfredo

Las imágenes que mencionas existen, pero son fruto de una filtración no autorizada. Como puedes imaginar la compañía Id Software no está nada contenta con que se les hayan "escapado" estas imágenes y como poseen los derechos sobre ellas, no permiten su publicación en ningún medio.

El anuncio de «Tomb Raider»



@ El otro día vi en la televisión el anuncio de «El Ángel de la Oscuridad». Muy bonito, eso sí, con imágenes del juego y vídeos y de todo, y pensé: "Mira que bien, que ya anuncian los videojuegos como si fueran películas". Pero mi sorpresa llegó al final cuando oigo una voz en off que dice muy seria: "Ya disponible para PlayStation 2". ¿Y la versión de PC qué? Si encima salió antes que la de PS2. ¿Acaso es que Sony ha pagado por ese anuncio?

Manuel Ferrán

Ciertamente fue un patinazo de Proein el anunciar el juego de esa manera. Probablemente lo



Carta del mes: Abaratar los costes sin bajar los precios

Os escribo porque estoy hasta el gorro de que las compañías saquen los juegos cada vez con menos contenido y sin embargo los precios no sólo no bajen sino que no paren de subir. Primero fueron los manuales, reemplazados por folletitos, luego las cajas de cartón, cambiadas por cajas de DVD,... ¿qué será lo próximo? ¿Vendernos los juegos con los CDs sin estampar? Eso sí, los precios ni tocarlos.

Highmoon

Pues la verdad es que tienes bastante razón en lo que dices. Es cierto que muchas veces los manuales no son necesarios (otras muchas sí, ojo), y que la caja pequeña para muchos es una ventaja más que un inconveniente, pero también es incuestionable que esa reducción en los costes debería repercutir directamente en el precio de los juegos, y eso no sucede casi nunca.



La queja: Faltan Aventuras

@ Os escribo porque como aficionado a las aventuras clásicas me parece indignante el abandono que sufre este género por parte de las compañías. Últimamente parece que todo son juegos de acción o de rol o poco más, pero, ¿cuánto hace que no disfrutamos de una aventura como Dios manda? Pues desde «La Fuga de Monkey Island» o «Runaway», por lo menos. Incluso podría meter a «Syberia» en lote, o a «The Longest Journey», pero muy poco más, y son juegos casi todos de más de dos años de antigüedad. ¡Más aventuras ya!

Guybrush

Son muchos los aventureros que, cómo tú, piden más protagonismo para su género favorito. Tenéis todos razón en que de un tiempo a esta parte la calidad media de este tipo de juegos ha bajado bastante, pero tranquilos, porque estas cosas son siempre pasajeras y dependen de la tendencia del momento, y el futuro cercano prepara muchas alegrías para los aficionados a la aventura.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

que ocurrió es que como desde un principio estaba planeado que la versión de PS2 apareciera antes que la de PC, cuando finalmente la primera se retrasó y la segunda se adelantó ya no había tiempo para corregir el anuncio, lógicamente grabado con bastante antelación.

Buenos reportajes



Quiero felicitaros por el estupendo trabajo que habéis hecho en los reportajes del número 102. En especial, me parecen apasionantes el de «Max Payne 2» y el de DirectX 9. El primero porque nos pone sobre la pista de un juego espectacular, y el segundo porque con él habéis conseguido que se entiendan por fin unos conceptos muy complejos. Seguid así.

Óscar

Muchas gracias por tus felicitaciones. Nos alegra mucho saber que el esfuerzo que hemos puesto en el desarrollo de estos reportajes se ve recompensado con vuestro entusiasmo. No dudes que intentaremos con todas nuestras fuerzas y con vuestra ayuda seguir superándonos mes tras mes.

Proyectos secretos

Hablando con unos amigos acerca de la industria española del videojuego me comentaron que había rumores acerca de que FX tiene en marcha unos proyectos secretos, unos juegos que están realizando ellos mismos pero de los que no han soltado prenda. ¿Vuestros "agentes" saben de qué se trata? ¿Podrían ser remakes de antiguos juegos de Dinamic? ¿«PC Fútbol» quizá?

Sam Fischer

Los proyectos secretos se caracterizan, precisamente, por su "secretitud" :-D, de manera que hay poco que podamos contarte acerca de este tema aparte de confirmarte que efectivamente tienen uno o más proyectos en marcha. Por otra parte, es cierto que la rumorología dice que alguno de ellos podría ser un remake de un título de Dinamic, pero son sólo eso, rumores, y desde luego es imposible saber si se trataría de «PC Fútbol» o de cualquier otro juego de su enorme catálogo.



Formidable El regreso a la industria tras una larga ausencia de una autora con tanto talento como Jane Jensen, creadora de la serie «Gabriel Knight».

Lamentable Que después de haber prometido que «Half-Life 2» no iba a retrasarse, ahora resulte que se aplaza hasta noviembre, ¡como mínimo!.



¿Empires sin Earth?



Me ha gustado mucho la preview de «Empires» del número pasado, pero no acabo de entender porque si el juego se parece tanto a «Empire Earth» como se deduce por las imágenes y por lo que decís y, encima está realizado por el mismo tipo que hizo «Empire Earth» y por la misma compañía, no le han puesto de nombre «Empire Earth 2». ¿No hubiera sido mucho más sencillo?

JXC

Seguro que sus desarrolladores habrían preferido llamarlo así, y de esa forma aprovechar el tirón de uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, pero por desgracia para ellos los derechos sobre un juego (y por lo tanto sobre su título) suelen pertenecer a la compañía que lo edita (publisher, en inglés), en este caso Sierra y, por extensión, Vivendi. Esta compañía es la única que puede sacar a la venta «Empire Earth 2», independientemente de Stainless Steel Studios.

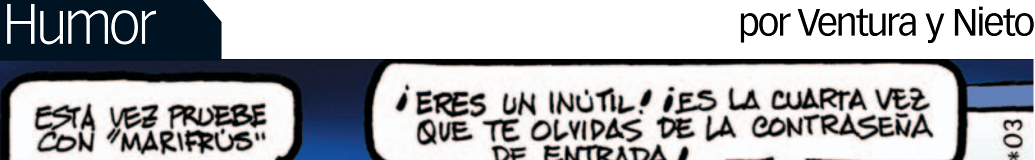
En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La llegada de una nueva compañía distribuidora de videojuegos, Nobilis Ibérica. Cuanto más crezca la industria, tanto mejor.
- Que «Everquest» demuestre su juventud y buen estado de forma con la próxima aparición de nada menos que su sexta expansión.
- La llegada al mundo de los videojuegos de Hannibal Lecter, el inolvidable asesino en serie de "El Silencio de los Corderos". Ya temblamos de miedo.
- Las anunciadas expansiones «Neverwinter Nights» y «Medal of Honor».

NO nos gusta

- Que el anuncio de televisión de «El Ángel de la Oscuridad» se "olvide" de mencionar la versión de PC.
- Que series míticas como «Larry», «Gabriel Knight» o «King Quest» sean ignoradas por completo. ¿Cuándo habrá nuevas entregas?
- Que el esperado juego de acción de Novalogic, «Joint Operations» haya sido retrasado al menos hasta principios del año que viene.
- Los continuos asaltos realizados por los hackers contra los juegos online, como el que ha sufrido recientemente la comunidad de jugadores de «Ragnarok Online».



Humor

por Ventura y Nieto



Royalties y videojuegos

Alguien me ha comentado que los juegos de consola son más caros que los de PC por un "tema de royalties", pero no me han dado más explicación. ¿Vosotros podríais decirme en qué consiste esto?

Gerónimo Guzmán

Efectivamente, cuando una compañía decide realizar un juego para, pongamos, PlayStation 2, un porcentaje del precio de este título va a parar directamente a Sony, y lo mismo sucede con las consolas de otras compañías. Lógicamente para que el fabricante obtenga un beneficio similar al que le genera un juego de PC, por el que no ha de pagar nada a nadie, el precio ha de ser superior al de aquél.



Expansiones vs Continuaciones

Estoy seguro de no ser el único usuario harto de las entregas anuales de «NBA Live» y «FIFA». Como jugador de videojuegos desde hace mucho tiempo, veo cada año como la calidad de estos títulos apenas varía con respecto a la edición del año anterior. Creo que sería una gran iniciativa sustituirlos por discos de expansión para PC y consolas en los que se actualizasen las plantillas y otos datos. Pienso que con entregas bianuales de estos juegos nuestra sorpresa sería mayor y nuestro bolsillo lo agradecería.

Sheykan

Hombre, pensamos que no se puede generalizar, porque en muchas ocasiones los nuevos títulos sí que han aportado bastantes novedades técnicas y de jugabilidad, pero también hay que reconocer que que a veces esto no sucede, y no hablamos sólo del caso de Electronic Arts. De tu propuesta nos quedamos con el fondo y si bien no nos parece que se deba generalizar como una especie de "ley" que aparezca una nueva entrega rigurosamente cada dos años, sí que es cierto que siempre será preferible una buena expansión a un juego completo pero insulso.



Originalidad sí

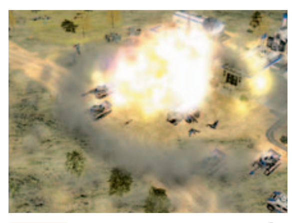


Estoy de acuerdo con Vitu, autor de "La Polémica" del mes pasado, cuando dice que los juegos ya no son originales. Tiene toda la razón. Sin ir más lejos me acabo de comprar «El Ángel de la Oscuridad» y me he llevado un chasco porque es idéntico a los otros juegos de la serie. ¿Para eso tanto tiempo? ¿Dónde están las novedades?

R. Ortega

Hombre, aunque no sean revolucionarios, la introducción del modo sigilo o de los nuevos movimientos de Lara sí que afectan en parte a la jugabilidad. Además están todas las novedades gráficas. Por supuesto, se trata de una cuestión de gustos.

Originalidad no



Quiero dar mi opinión con respecto a "La Polémica" del mes pasado, y es que a mí no me parece que la originalidad sea tan imprescindible en algunos juegos. A mí, por ejemplo, me encantan los juegos de la serie «Command & Conquer», y desde luego no creo que «Generals» sea precisamente el colmo de la originalidad.

Broom

Pues ya veis que en esto de la originalidad hay opiniones para dar y tomar. Al final sólo podemos dar las gracias porque haya juegos suficientes como para satisfacer a los seguidores de ambas tendencias.

El regreso de Jane Jensen

En El Club de la Aventura del número 102 he leído que Jane Jensen, la creadora de «Gabriel Knight», vuelve al mundo de los videojuegos, y os escribo para manifestar mi alegría y dar las gracias a la compañía Dreamcatcher por "rescatarla" para todos los aficionados. Por otra parte, ¿sabéis algo más de sus futuros proyectos?, ¿veremos un «Gabriel Knight IV»?

Antonio Luenga

Como en el caso de «Empire Earth», explicado en otra carta, los derechos sobre «Gabriel Knight» no son de su creadora sino de Vivendi, por lo que no parece probable una nueva entrega. Algún día, eso sí, podríamos hablar largo y tendido sobre las compañías que guardan celosamente sus licencias pero no las continúan desde hace años, una práctica en la que Sierra parece llevarse la palma. «King Quest», «Larry»,... un buen pellizco de la historia de la industria durmiendo el sueño de los justos en un cajón.

Requisitos muy altos

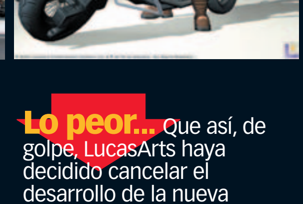


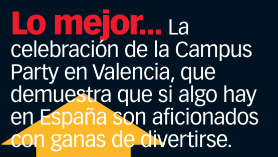
Me gustaría que me explicarais cómo es posible que en juegos como «El Ángel de la Oscuridad» o «Flight Simulator 2004» los requisitos mínimos estén alrededor de un Pentium 500 MHz y vosotros recomendéis un Pentium 2,4 GHz. ¿Es un error de imprenta o qué?

Folkner

Sabemos que parece un disparate, pero no, no es ningún error. El apartado "Lo que hay que tener" reproduce lo que la compañía considera que son los requisitos mínimos, pero en los juegos que nos mencionas esta definición se ha llevado al límite, porque el juego funciona, sí, pero con un nivel de calidad inaceptable. Nuestra recomendación especifica el ordenador con el que podrás disfrutar del juego a pleno rendimiento, sin ningún problema, y sí, la divergencia es notable.







Lo mejor... La celebración de la Campus Party en Valencia, que demuestra que si algo hay en España son aficionados con ganas de divertirse.

Lo peor... Que así, de golpe, LucasArts haya decidido cancelar el desarrollo de la nueva entrega de la serie «Full Throttle» hasta nuevo aviso.

Preguntas sin respuesta

¿Cuánto... se habrán llegado a enfadar los responsables de Eidos ante el mediocre resultado de «El Ángel de la Oscuridad» para haber decidido retirar a Core del desarrollo de futuras entregas?

¿Qué... recibimiento le espera a la anunciada consola portátil de Sony, de la que acaban de revelar sus espectaculares datos técnicos?

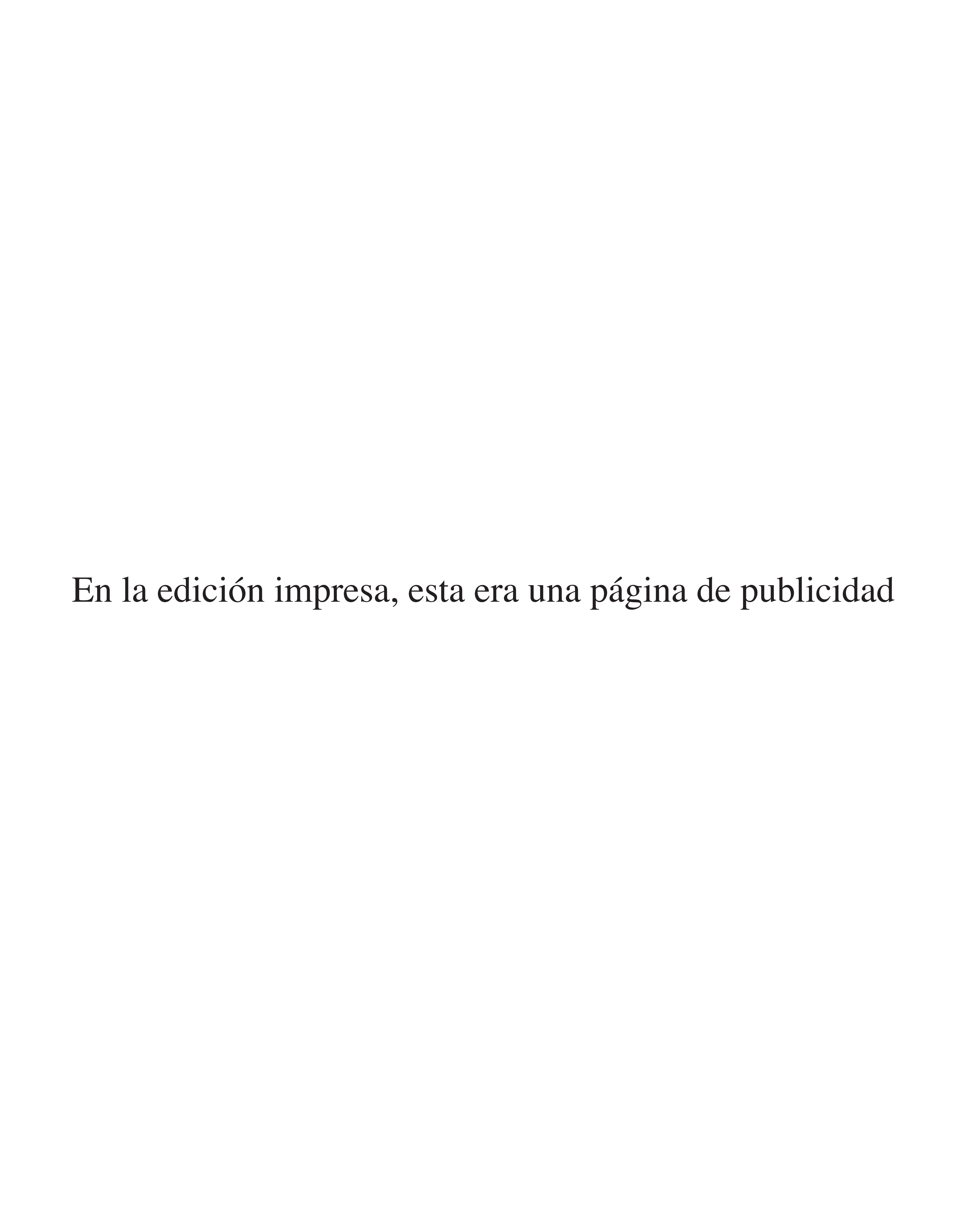
¿Quién... de entre Microsoft, Eidos, Namco y otras varias compañías se acabará llevando el gato al agua en la puja por las licencias y propiedades de la recientemente desaparecida 3DO?

¿Qué... apostamos a que se sigue hablando de los videojuegos como algo minoritario incluso después de que se ha confirmado que el 47% de los españoles entre 13 y 35 años son jugadores?

¿Cuántos... de vosotros os habrías cortado un brazo con tal de haber podido ir al último QuakeCon, en el que se ha probado la versión multijugador de «Doom 3»?

¿Por qué... en vez de echar la culpa del fracaso de la última película de "Tomb Raider" a los fallos de «El Ángel de la Oscuridad», los estudios Paramount no piensan que a lo mejor es que les ha salido la película "un poquito mal"?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e–mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



En el punto de mira

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

A FAVOR

Mejor que nunca

LA OTRA NOTA: 90

Creo que «El Ángel de la Oscuridad» es el mejor de los juegos de Lara Croft, el más completo y desde luego el que mejor pinta tiene. Lara nunca había estado más guapa ni se había movido mejor. Me parece que os habéis quedado cortos. **Arturo**

Yo también creo que es mejor que los anteriores, pero no lo suficiente como para justificar el tiempo o el supuesto esfuerzo que se han aplicado en su desarrollo. Además los problemas técnicos son un factor que hay que tener muy en cuenta.
Jorge Portillo (autor de la review)





EN CONTRA

Demasiados fallos

LA OTRA NOTA: 65

No se trata sólo de que el juego no sea original ni de que no tenga demasiada longitud. Lo que me parece realmente imperdonable es que falle más que una escopeta de feria. **Jose Luis**

Como he dicho antes, es cierto que los problemas técnicos son muy abundantes, y eso debe tenerse en cuenta, pero sólo de forma parcial porque esos problemas no están en la base del juego, esto es, en su diseño, sino en su realización y, además, son susceptibles de solucionarse con parches. No sería lo mismo, por ejemplo, que Lara no tuviese un buen repertorio de movimientos (que sí tiene) a que los gráficos fallen por un bug. Como digo, es un problema grave, pero, al menos en mi opinión, no de tanta importancia como tú pareces indicar.
Jorge Portillo (autor de la review)

SHADOWS OF UNDRENTIDE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 81

Esperaba más

No creo que la expansión de «Neverwinter Nights» merezca pasar del 80, porque en realidad apenas sí aporta novedades con respecto al juego original. Está bien que saquen nuevas campañas, pero deberían haber introducido muchas más mejoras y novedades en el sistema de juego.

LA OTRA NOTA: 75
J. García

Para gustos se hicieron los colores, claro está, pero a mí no me parece que este título ande corto de novedades, especialmente para tratarse de una expansión. Es cierto que el modo multijugador son bastante escasas, pero en el individual, por el contrario, podemos disfrutar de nuevas clases, hechizos, mejoras en el control y de nuevos "scripts" y asistentes. No está mal, sobre todo si tenemos en cuenta que su precio es bastante inferior al del juego original, ¿no?
J. A. Pascual (autor de la review)

STARSKY & HUTCH

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 89

Desfasado

Me parece que se os ha ido un poco la mano con «Starsky & Hutch». Al fin y al cabo ya nadie se acuerde de quiénes eran esos dos fulanos, casi ni mis padres. Pienso que podrían haber hecho el mismo juego pero con unos protagonistas más actuales o directamente inventados.

LA OTRA NOTA: 75
LuiX

No te confundas, la elección de los protagonistas no tiene nada que ver con su jugabilidad, que es enorme, ni con su grandísima calidad técnica. Además es un juego divertidisimo, y sus persecuciones son de lo mejor que hemos visto ultimamente.
Anselmo Trejo (autor de la review)

FLIGHT SIMULATOR 2004

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

¿Revolución?

Creo que «Flight Simulator 2004» merecería mejor nota que la que ha obtenido, ya que a mi entender es el mejor simulador aéreo de todos los tiempos. Me parece además que supone una auténtica revolución con respecto a anteriores entregas de la serie.

LA OTRA NOTA: 92
H.G.P.

No se puede negar que se trata de un simulador estupendo, pero no introduce suficientes novedades, ni tecnológicas ni de sistema de juego, como para ser considerado una verdadera revolución. Además, Microsoft podría haberse esmerado un poco más a la hora de seleccionar los contenidos (aviones, aeropuertos) incluidos.
R. Lorente (autor de la review)

SALAMMBÔ

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 64

Del pasado

De verdad que no sé hasta cuándo piensan seguir sacando este tipo de aventuras de escenarios estáticos, que la única "libertad" que ofrecen es la de girar la cámara 360 grados. A mi entender ese tipo de juegos ya están completamente desfasados y no aportan nada a un género en el que la combinación con elementos de acción es ya la nota dominante.

LA OTRA NOTA: 50
Gerardo

Es verdad que este tipo de juegos son cualquier cosa menos originales, pero también es cierto que la originalidad no lo es todo y no debe ser sobrevalorada. Este tipo de aventuras tiene un público fiel que valora sobre todo la complejidad y longitud de la historia en cuestión, y en esos apartados «Salammbô» posee un nivel aceptable.
Jorge Portillo (autor de la review)

PORT ROYALE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

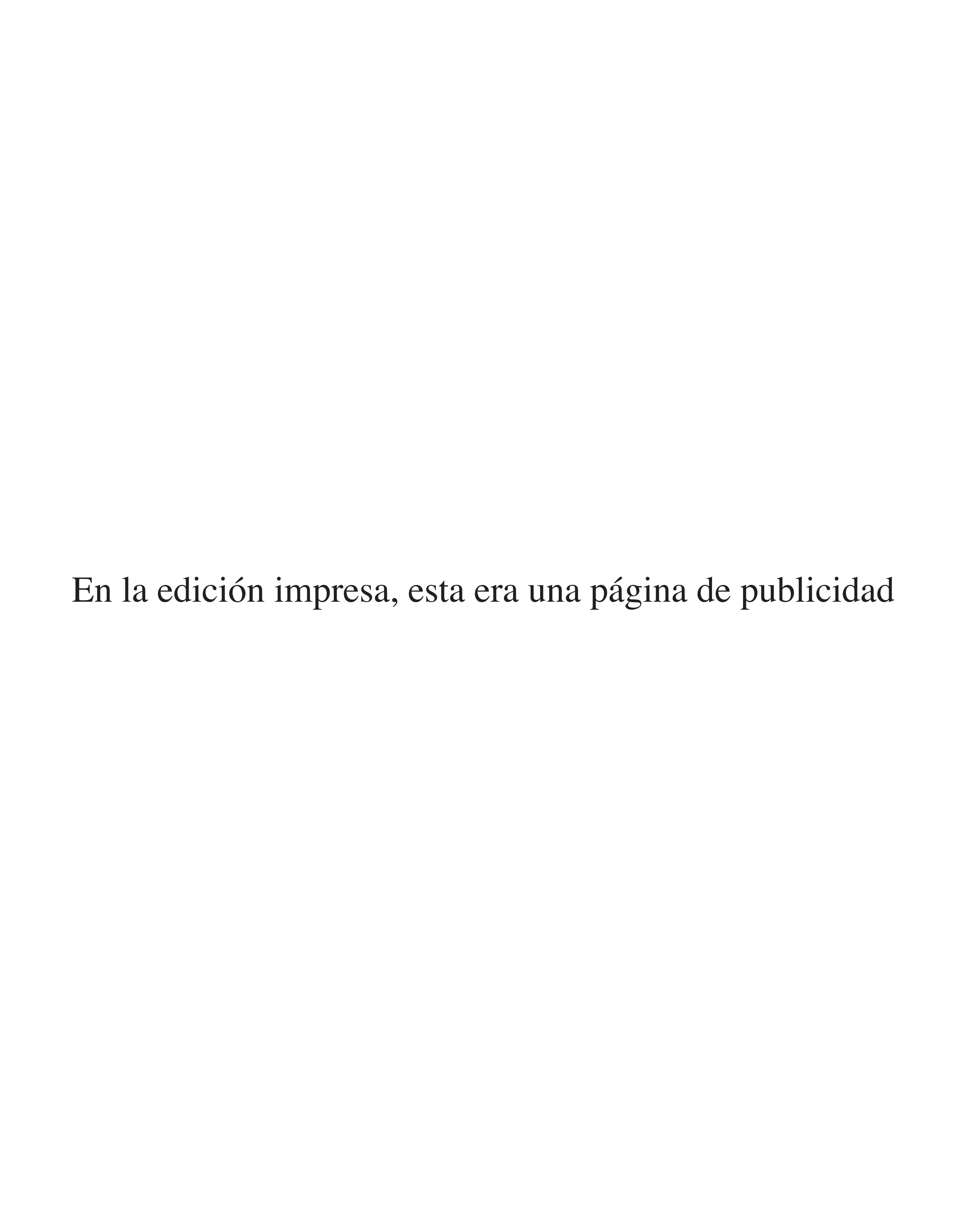
A toda vela

He jugado a «Port Royale» y creo que os habéis quedado cortos con vuestra valoración. Me parece un grandísimo juego de estrategia con muchas opciones de juego y con el que puedes estar entretenido durante varios meses.

LA OTRA NOTA: 88
NoKoT

No puedo ponerle ni un pero a tu comentario, porque todo lo que dices del juego es cierto. Lo que pasa es que yo también tengo que valorar que el apartado técnico del juego está bastante anticuado, y aunque eso no es ni mucho menos un factor decisivo en un juego de estrategia y gestión económica, también hay que tenerlo en cuenta.
Jorge Portillo (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PRÍNCIPE Y HEREDERO

Los diseñadores han roto con la concepción visual del anterior Príncipe. El modelo 3D del príncipe va a contar con unos 1500 polígonos. Así dice poco, pues aunque implica un alto grado de detalle, la expresividad se confía sobre todo a elementos que tendrán un movimiento independiente. Así, el pelo, la daga, su ropa... se moverán de modo que aportarán una visión más realista del personaje en movimiento. El "nuevo" Príncipe va a ser también más ágil y fuerte. Y en las escenas podrá apreciarse una cuidada animación en sus gestos. Sobre su personalidad, aunque no había mucho sobre lo que basarse, se reflejará el valor necesario para emprender su aventura: así, el Príncipe será un personaje en busca de aventura y gloria.



PRINCE OF PERSIA

LAS ARENAS DEL TIEMPO

Leyenda y Tecnología

Como Scherezade, que con sus relatos de Las Mil y Una Noches captó la atención del Visir que amenazaba su vida, Ubi Soft se sumerge en la leyenda y rescata un título que marcó una época. La leyenda de «Prince of Persia» regresa, más viva que nunca.

En 2001, Ubi Soft ideó el regreso de «Prince of Persia», con «Las Arenas del Tiempo», la que será la cuarta entrega de la serie. Tras contactar con su creador, Jordan Mechner, el proyecto arrancó con el ambicioso objetivo de desarrollar un juego multiplataforma, enfocado también al PC, con la tecnología de hoy, pero los elementos y la esencia del original: mucha acción, gran jugabilidad y sencillez, asequible para todos. Pero «Prince of Persia» era en origen un arcade de plataformas y no era poca la dificultad de llevarlo a un entorno 3D. De hecho, «Prince of Persia 3D», la tercera entrega, no lo logró del todo. Por ello, el desarrollo del nuevo título ha contado con fundamentos totalmente distintos que parecen haber dado el fruto que todos esperaban.

FUSIÓN CON LA AVENTURA

En estos dos años, el equipo de Ubi Soft Montreal, ha contado con el asesoramiento de Mechner, básicamente en el ámbito artístico y comercial y, sobre todo, para lograr la integración del guión y la jugabilidad, basada en la tecnología actual.

Y es que, una de sus prioridades está en hacer que la parte narrativa sea un tejido presente en el juego en todo momento, sin que la acción se vea afectada por la profundidad del guión, y sin que su ritmo se vea interrumpido. La experiencia de Mechner como guionista ha sido determinante: «Las Arenas del Tiempo», se va a apoyar en una historia que no se limitará a presentar escenas cinemáticas entre niveles, sino que acompañará a un personaje complejo y en constante evolución: el Príncipe. Así, sin desmarcarse del género de la acción y la aventura, el juego ofrecerá una enorme jugabilidad en múltiples formas, con lucha, resolución de puzzles, ▸▸

LA PRINCESA

Farah es, por el momento, un completo misterio. No se ha desvelado su aspecto aunque es de esperar que sea muy atractiva. La princesa será hija de un Maharajá hindú, cuyo palacio será conquistado por el Sultán y padre del Príncipe. Capturada por el ejército Persa, será llevada a Azad, como regalo para el Sultán, junto al Reloj de Arena robado en su palacio. A pesar de que advertirá al príncipe del peligro de abrir el Reloj de Las Arenas del Tiempo, el cataclismo acabará desatándose. Farah odiará al Príncipe, al menos en un principio. Pero como tendrán que ayudarse mutuamente para deshacer el entuerto, su relación irá haciéndose más estrecha complicada... con un desenlace inesperado.



Primera impresión



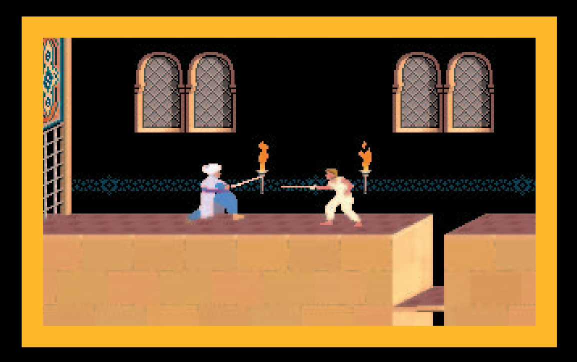
SÍ nos gusta

- La posibilidades de acción del personaje.
- La interacción con los elementos en escena.
- El vertiginoso ritmo que tendrá la acción.
- La ambientación.
- El poder manipular el tiempo.
- Eludir las trampas será todo un arte.

NO nos gusta

- Su gran cantidad de movimientos puede hacer complicado el aprendizaje.
- Gráficamente será demasiado efectista.
- Los enemigos tendrán poca fuerza individual como personajes.
- El aspecto de los personajes resultará un poco caricaturesco.
- No parece que los puzzles vayan a plantearnos retos muy originales...

LAS "EDADES" DEL PRÍNCIPE



PRINCE OF PERSIA

▶1989 ▶Brøderbund

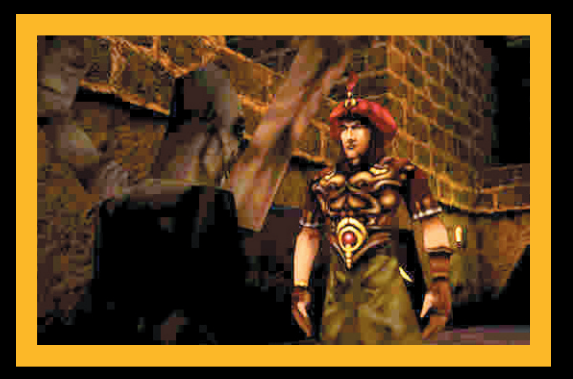
Prácticamente en solitario, Jordan Mechner concibió y creó un arcade de plataformas excepcional. A pesar de las muchas horas que podíamos estar jugando con él, en realidad el juego debía transcurrir de principio a fin en una sola hora. Teníamos que escapar de un enorme palacio laberíntico y repleto de trampas, en un carrera contra el tiempo, midiendo cada salto, y venciendo en duelos a espada a los guardias de nuestro enemigo, el Visir Jaffar.



PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME

▶1989 ▶Brøderbund

El éxito del original aseguró la llegada de una continuación, por fin con gráficos VGA. Esta vez incluía la magia como un elemento clave, y la historia y la ambientación estaban más acordes con "Las Mil y Una noches". Debíamos resolver puzzles más complejos, muy originales y a veces hasta delirantes. Domesticar a nuestra sombra o enfrentarnos con cabezas de medusa eran algunos de los desafíos que planteaba, todos para rescatar de nuevo a la princesa.



PRINCE OF PERSIA 3D

▶1999 ▶Avalanche Software

A principios de 1996, se proyectó la realización de una nueva entrega de la saga, que iba a llevarla a la, entonces incipiente, tecnología gráfica tridimensional. El juego debía mantener, no obstante, la esencia del original, lo que, debido a las altas expectativas para los recursos y la tecnología del momento, resultó ser demasiado. Finalmente, «Prince of Persia 3D» fue lanzado en el año 1999 y, aunque fue un buen intento, no cumplió su objetivo: pese a contar con buenos gráficos, su jugabilidad no estuvo a la altura de sus predecesores.



PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

▶2003 ▶Ubi Soft

Los estudios de Montreal de Ubi Soft, -los mismos que han creado «Splinter Cell», por poner un ejemplo-, han tomado el relevo con un nuevo desarrollo que va a aprovechar por un lado las enormes posibilidades de la tecnología actual y rescatar por otro lado todos los elementos que generaron el gran éxito que gozaron las dos primeras entregas de la serie. Todo, encapsulado en un diseño mucho más ambicioso, gráficos espectaculares, una genial ambientación, y mucha más acción.

TRAMPAS Y PUZZLES



El nuevo título va a ver potenciado el componente de aventura dentro de la serie, con la resolución de puzzles y la presencia de todo tipo de trampas. Los puzzles no parece que vayan a tener excesiva complejidad, si bien habrá que tener en cuenta que nuestra aventura será una carrera contra el tiempo. El Príncipe empujará o tirará de objetos o accionará mecanismos, algunos mágicos. Para superar las trampas, a menudo necesitará ejecutar una secuencia concreta de movimientos. A veces tendremos distintos itinerarios entre los que tendremos que elegir el único que no nos conduce a la muerte. Además de en los combates, en la jugabilidad a la hora de superar puzzles y trampas es en donde el equipo de desarrollo ha tenido un mayor desafío para mantener la esencia de «Prince of Persia».



NO SÓLO VA A SER MEJOR QUE EL JUEGO ORIGINAL, SINO QUE SUPERARÁ DE FORMA INIMAGINABLE TODO LO QUE SE PODÍA ESPERAR DE ÉL

trampas, magia en su sentido más místico e inesperados giros de guión. Aunque comience en la India, la historia transcurrirá en un palacio Persa y la ambientación se inspirará en los cuentos de Las Mil y Una Noche. El Príncipe desatará, sin querer, un cataclismo, pese a que una princesa hindú intentará prevenirle. El palacio quedará sumido en la destrucción y sólo él y la princesa parecerán haber sobrevivido. A partir de entonces comenzará una carrera para deshacer el entuerto.

ROMPER MOLDE

Una de las cualidades de «Prince of Persia» era la vivacidad de movimientos del Príncipe, que hacían que "nos sintiéramos uno" con él. Una sensación más difícil de lograr en un entorno 3D, como se puso de manifiesto en la tercera entrega. Ahora, parece ser que se ha conseguido, con un Príncipe ágil y fuerte, con una enorme riqueza de movimientos acrobáticos, espectaculares visualmente, pero sencillos de realizar. Del Príncipe original se va a distanciar



El Príncipe va a tener una enorme versatilidad de movimientos. Así, podrá balancearse en cuerdas y mástiles o rebotar en las paredes para alcanzar niveles situados a mayor altura.

Otro movimiento espectacular del Príncipe será correr verticalmente por las paredes durante un corto tiempo para poder superar determinadas trampas.

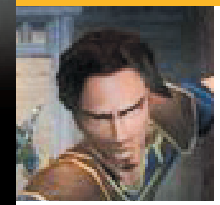




EN BUENA FORMA

El Príncipe que protagoniza la saga es uno de los personajes de videojuego más ágiles que se recuerdan. Con la renovación que va a sufrir en este nuevo capítulo, eso no va a cambiar. Gran parte de la agilidad que mostraba se debía a que sus movimientos, pese a ser espectaculares, eran también bastante creíbles. En «Las Arenas del Tiempo», el Príncipe estará dotado de más de 700 animaciones entre movimientos de combate y acrobáticos que le permitirán hacer cosas extraordinarias, desafiando incluso la ley de la gravedad. Pero, ¿seguiremos "creyéndonos" todos esos saltos…?

tanto en su aspecto como en la complejidad de su personalidad. Ha sido preciso romper con el diseño del Príncipe anterior para darle una imagen más acorde a sus atributos de agilidad, coraje y determinación. Sus movimientos redundarán en su expresividad y peso dramático. Se ha creado al tiempo con deliberadas contradicciones: es diestro y valiente, pero también incauto y temerario, sobre todo al principio. La aventura sobrepasará sus expectativas y su personalidad evolucionará, influenciada por la interacción con otros personajes, particularmente con la princesa Farah.



¿Sabías que...
…el príncipe no tiene nombre propio en el juego porque tampoco lo tiene en los cuentos de "Las Mil y Una Noches"?

TECNOLOGÍA PARA UN CUENTO

La ambientación característica de la saga representaba un desafío que Ubi Soft ha resuelto con la ayuda de la tecnología. La luz, por ejemplo, se ha utilizado para mejorar la percepción de la verticalidad de los niveles, un elemento clave en su diseño. La iluminación con antorchas crea esa atmósfera misteriosa del juego.

Las animaciones del Príncipe van a ser de gran calidad: todas ellas se han realizado a mano con el fin de mejorar la sincronización y el alcance de los movimientos, así como sus transiciones.

Y en cuanto al diseño de los niveles, estos debían ser tan divertidos como en el original y su continuación. Sin embargo, se ha eliminado el concepto de niveles independientes. En su lugar, los niveles se cargarán a medida que se juega, lo que quiere decir, en definitiva, que no habrá niveles diferenciados, ni fronteras entre ellos. El escenario será como un nivel gigantesco que no estará dividido en fases, y que se jugará de principio a fin sin interrupción, la acción será constante y por eso, también muy inmersiva.

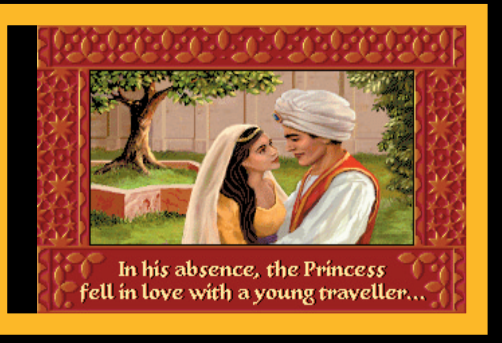
INTERACCIÓN Y TIEMPO.

Todo el juego va a estar diseñado de cara a la interacción con casi todos los elementos del escenario. El Príncipe podrá (y deberá) ayudarse de plantas, árboles, cortinas, banderas, o paredes para avanzar. Las trampas estarán casi siempre ocultas pero de ▸▸

EL CREADOR



Neoyorkino de nacimiento, Jordan Mechner se graduó en Filosofía en la Universidad de Yale, en 1985. Durante sus estudios se aficionó a la programación (en 1982 ya había creado 50 juegos amateurs), desarrollando el primer gran título de artes marciales: «Karateka», editado para todas las máquinas de 8 bits, en 1984 y vendiendo más de 400.000 copias. En 1989, alcanzó fama mundial al presentar «Prince of Persia», un arcade de plataformas con una novedosa técnica Rotoscope para recrear los movimientos del cuerpo humano, aplicados al personaje principal, el Príncipe. El juego se tradujo a más de ocho idiomas y ha aparecido en más de 20 plataformas distintas. Tres años después, Mechner mejoró sus gráficos, aumentó la gama de movimientos y añadió retos y enemigos, para crear «Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame». En 1993 creó su propia compañía, Smoking Car Productions, centrándose en la creación de una original aventura gráfica: «The Last Express» (1997), ambientada en un tren. Jordan Mechner volvió a innovar al incluir celdas animadas sobre los rostros de los actores grabados en video, para crear una original estética en las escenas de animación. Guionista y cineasta independiente, vivió una temporada en Salamanca para aprender Castellano y rodó en Cuba un documental llamado "Waiting for Dark" (Esperando a la Oscuridad). Actualmente, Jordan Mechner está inmerso en la creación del nuevo capítulo de su saga más famosa: «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo». Al tiempo prepara el guión de una película basada en «The Last Express», que quizás dirija él mismo.



PERMANECE VIGENTE

Inolvidable para todos aquellos que jugaron con el original «Prince of Persia» y su continuación. En la época del despertar para los vídeojuegos en PC, tal como los conocemos hoy, muy pocos títulos como «Prince of Persia» han sido tan recordados. ¿Qué lo hacía inolvidable? En primer lugar, redefinió un género: habíamos visto ya en recreativas juegos de acción y aventura en "plataformas" pero la evolución de los géneros en formatos domésticos hubiera sido bien distinta quizás sin «Prince of Persia». Una de sus mayores conquistas fue que tanto los jugadores más veteranos como los más novatos lo encontraban muy jugable y adictivo. Tenía buenos gráficos (para el estándar de vídeo EGA) animaciones excelentes, duelos a espada apasionantes y una fantástica atmósfera. El suspense y la premura constante en la acción definían su jugabilidad. Esto es lo que queda en la memoria de todos aquellos que lo jugaron.

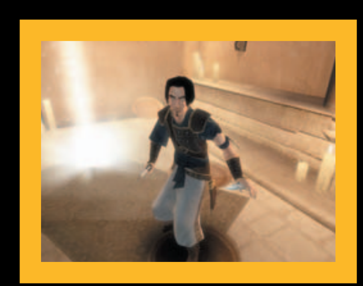
alguna forma, siempre podrán evitarse. En los combates, la interacción ampliará las posibilidades a la hora de acabar con un enemigo, enriqueciendo la dinámica de combates, que nos enfrentarán a adversarios capaces de distinguir situaciones de ventaja, o actuar en grupo, revelando una elevada inteligencia artificial.
Por otra parte, el aspecto más innovador de esa interacción será la capacidad del Príncipe para invertir el curso del tiempo o desdoblarlo a su gusto. Las Arenas del Tiempo son en el juego una especie de "carga de maná", de materia mágica que nos permitirá retroceder en el tiempo y cambiar un desenlace fatal. Un paso en falso ya no será necesariamente mortal si tenemos Arenas del Tiempo.
La cámara también será importante. Podremos controlarla totalmente.

LARGA VIDA AL PRÍNCIPE.

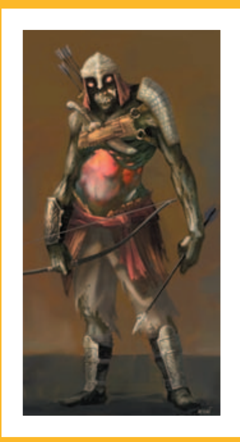
Hay muy pocos títulos tan emblemáticos y significativos en la historia de los vídeojuegos como «Prince of Persia». Y Ubi Soft nos va a ofrecer argumentos suficientes para que la saga retome el trono que le perteneció en su día. Quizás no vaya a aportar una jugabilidad tan revolucionaria como en sus dos primeras entregas, per sí es más que probable que «Prince of Persia Las Arenas del Tiempo» se convierta en seguida en un referente del género. Toda una demostración de lo que hoy se puede lograr con una buena base tecnológica, talento e imaginación. Bello, directo e hipnótico, poseerá elementos de gran originalidad a la vez que respetará el espíritu de la saga, pero con un diseño sólido de la acción, y capaz de absorber al jugador en una aventura trepidante.

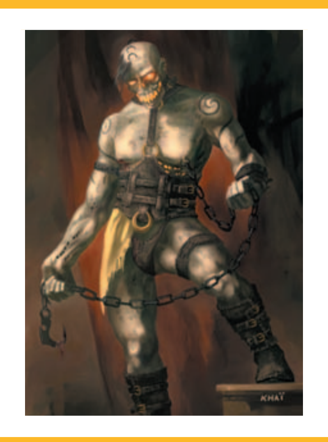
S.T.M.

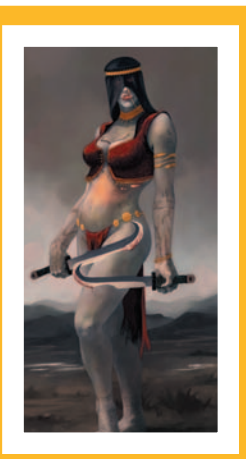
LA LLAVE DEL TIEMPO



La habilidad del Príncipe para controlar el tiempo, haciendo uso de su daga mágica, va a ser probablemente el rasgo más característico del nuevo capítulo de la saga. Esta habilidad va a implicar que nuestro protagonista podrá hacer que el tiempo retroceda su curso para evitar con ello una situación letal, por ejemplo. También podrá acelerar el fluir del tiempo para realizar movimientos a gran velocidad. En cuanto a los combates, uno de los recursos del uso de la daga más prometedor es el que va a consistir en ralentizar los movimientos del adversario durante un período limitado (como el "tiempo-bala") e incluso podrá congelarlo para tenerlo completamente a su merced. No cabe duda que utilizar el tiempo como un factor flexible aportará a la acción no sólo una dimensión adicional sino que implicará una mayor amplitud de vías para resolver un combate o una situación comprometida. Claro que esto también plantea problemas en el desarrollo que obligan a un diseño muy estudiado de la acción con el factor tiempo. Hasta ahora, hemos visto buenos ejemplos de ello en «Max Payne» y «Enter The Matrix».

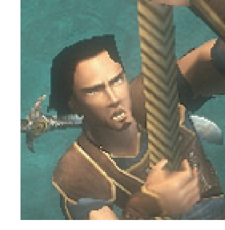






ADVERSARIOS MUY DUROS

En los combates, no podían faltar los duelos a espada, aunque van a diferir mucho de los primitivos, aunque geniales, duelos de las primeras entregas. Los enemigos se van a diferenciar claramente entre si. Poseerán distintas armas que usarán, lógicamente, de formas diferentes. Por eso, nuestros ataques y contraataques serán más o menos efectivos, dependiendo del adversario al que nos enfrentemos. A veces lucharemos contra varios enemigos simultáneamente, obligándonos a realizar secuencias de ataques y movimientos para abatirlos sin quedarnos al descubierto. Cuando atacan en grupo, el juego desvela que la IA contempla los ataques combinados: intentarán rodearnos y buscar nuestra espalda y los flancos mientras uno de ellos procura distraer nuestra atención hacia delante. Seres poseídos trabajando en equipo…



¿Sabías que...

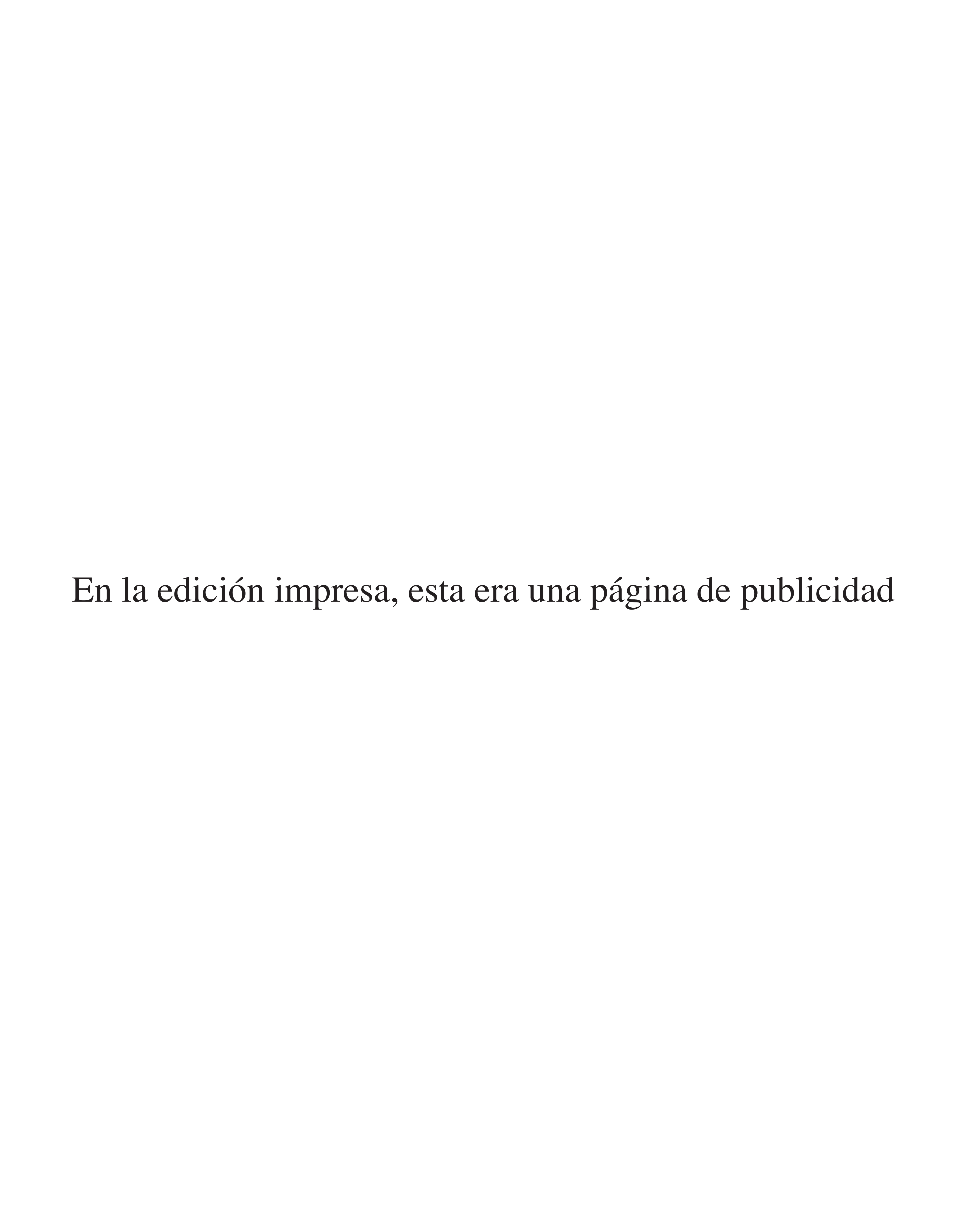
...en el primer «Prince of Persia», Jordan Mechner tuvo que filmar a su hermano para intentar luego reproducir sus movimientos en el Príncipe del juego?

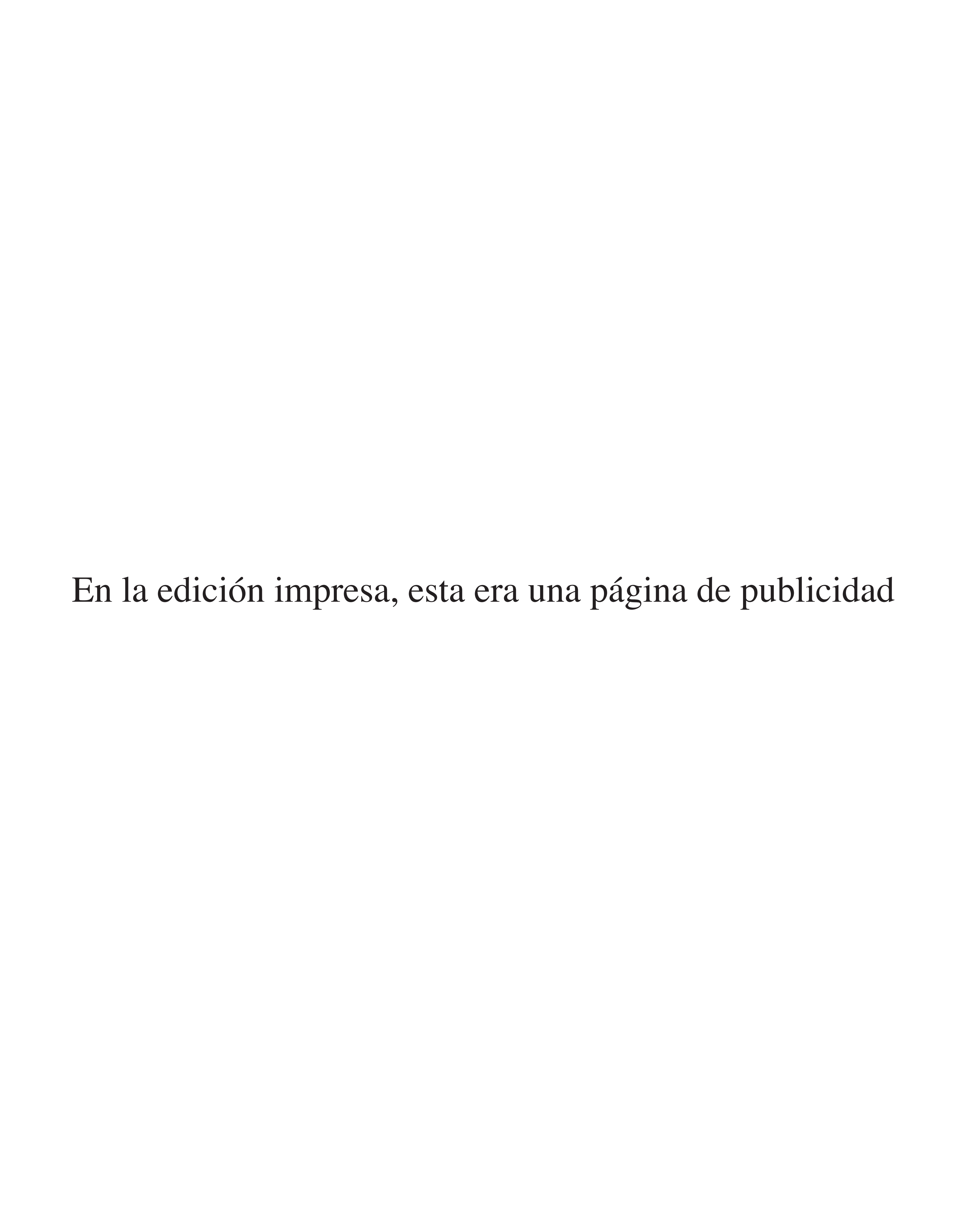


MAESTRO DE ESGRIMA

En los combates, el Príncipe podrá realizar ataques saltando hacia atrás, girará alrededor de los enemigos para esquivarlos o saltará por encima de ellos para sorprenderles. Los ataques de los enemigos podrán ser contrarrestados bloqueándolos primero y realizando un contraataque después. También utilizaremos combos en aquellas ocasiones en las que nos enfrentemos a varios enemigos. En algunos combates tendremos que combinar la espada con la daga del tiempo, lo que ampliará en gran medida nuestras tácticas de combate. Sin embargo, aunque más espectaculares, quizá se pierda algo de tensión en los duelos: como los movimientos van a ser menos limitados que en el «Prince» original, es difícil imaginar cómo se traducirá ese cierto grado de azar y de imprevisible respuesta del enemigo del original que hacía al Príncipe, más vulnerable en los duelos. ¿Se perderá tal tensión? Ésta es una de las incógnitas que plantea el desarrollo de esta continuación.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Call of Duty

Todo es novedad en el frente

No, muchacho. No existe el súper soldado. Y a Hitler sólo se le puede vencer con alianzas. ¿Cómo? Alístate. La guerra tiene muchos frentes y los vas a conocer todos. Prepara el pasaporte para luchar como británico,



Primera impresión



nos gusta

- La combinación de tres campañas totalmente distintas.
- La ambientación es fantástica y te mete totalmente de lleno en la acción.
- La interacción con el escenario es enorme.
- El tamaño de los escenarios es gigantesco, descomunal en muchas misiones.
- La fidelidad histórica en multitud de aspectos.



nos gusta

- Puede ser muy, pero que muy difícil, en algunas ocasiones.
- La continuidad de la historia parece "romperse" al abarcar campañas tan distintas y diferenciadas.

PRIMERA IMPRESIÓN: Magnífico. Puede ser la nueva referencia para la acción bélica.

BUENO REGULAR MALO

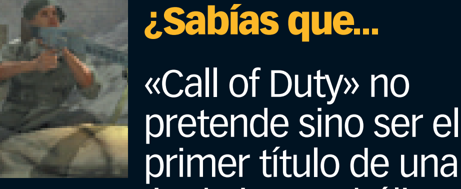
Bien, soldado. Luchaste en las playas de Normadía, en las costas de Africa, en los bosques escandinavos. Fuiste capaz de infiltrarte en una base de submarinos alemana y robar los planos de armas secretas en la misma boca del lobo. Pero la guerra no ha acabado. Y es hora, además, de que te des cuenta de que no puedes ganarla solo.
Hitler ha declarado la ofensiva total al mundo, y el mundo le ha contestado. Británicos, americanos y rusos han decidido abrir nuevos frentes de guerra contra el peligro nazi. Berlín puede estar al caer, pero antes, tendrás que demostrar tu valía en otros terrenos.

Heredero del éxito

Cuando 2015 diseñó y desarrolló «Medal of Honor», quedó bien claro que se abría un nuevo camino en los juegos de acción. Historia, realismo, ambientación y un marcado estilo cinematográfico –recordemos la mano de Spielberg en el juego– definían las pautas por las que se movía uno de los mejores títulos de la historia reciente en el campo de la acción bélica para un jugador. Lo importante es saber que, cuando «Medal of Honor» estuvo acabado, el grueso del equipo formó Infinity Ward, se pusieron manos a la obra con un nuevo proyecto, y «Call of Duty» comenzó a tomar forma.
Lo que el nuevo equipo pretende con «Call of Duty» es llevar las cosas mucho más allá de donde llegaron con su anterior trabajo. No podemos hablar de una segunda parte, puesto que ni el estudio es el mismo –técnicamente– ni el distribuidor tampoco. Los temas de derechos están ahí, e Infinity Ward no puede, ni quiere, decir que esto es «Medal of Honor 2». Porque no lo es, esa es la verdad. Quizá las bases son similares, pero la puesta en práctica, no, desde luego.
Parte de lo que hemos mencionado al comienzo de este artículo tiene mucho que ver con ello. Infinity Ward insiste en un hecho para trazar la línea maestra de «Call of Duty»: la guerra no la gana un solo hombre. No existe el súper soldado. Por ello, la acción –aunque individual– toma unos derroteros donde el jugador debe trabajar en equipo –con NPCs– y tomar decisiones, proteger y ser protegido por sus compañeros.

Entra en la Guerra

La acción bélica se vuelve más real que nunca. Con apoyos de tus compañeros, una IA más feroz que nunca, enemigos que se muestran más astutos que en ningún otro juego y una ambientación brutal y totalmente realista, «Call of



¿Sabías que...

«Call of Duty» no pretende sino ser el primer título de una nueva serie de juegos bélicos desarrollados por Infinity Ward?

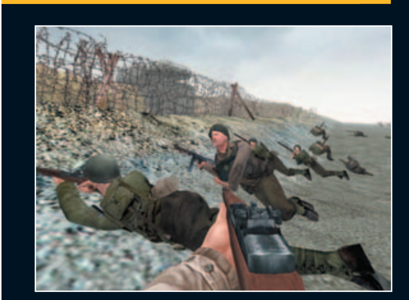
Stalingrado nos da la espectacular y temible bienvenida a la campaña rusa. Ya sabes, uno lleva el fusil, y tú las balas...

La campaña americana se desarrolla casi totalmente en el área de Normandía, tras la invasión aliada del Día D.

Los británicos son una de las novedades más originales, en cuanto a personajes, de «Call of Duty».

Duty» entra de lleno en lo que se puede llamar acción cinematográfica. No es una frase hecha. El juego debe al séptimo arte algo más que inspiración. Misiones de escolta, infiltración, francotiradores, acción directa, sabotaje... y películas en las que se inspiran de un modo directo: «Doce del Patíbulo», «Enemigo a las Puertas», «El Día más Largo»... Ha sido uno de los grandes objetivos de Infinity Ward: crear la ►►

A qué se parece...



«Medal of Honor» inició el camino que «Call of Duty» lleva casi a la perfección. No en vano son los mismos autores.



En «Hidden & Dangerous» la Segunda Guerra Mundial también era protagonista, pero con un enfoque más táctico.



«Vietcong» es un claro ejemplo de buena ambientación bélica y gran realismo en la acción.

LA ENORME AMBICIÓN DE «CALL OF DUTY» ESTÁ OBTENIENDO UN RESULTADO DE LO MÁS SATISFACTORIO

misma tensión y atmósfera que se recoge en una buena película de guerra. Esto implica que, dentro de lo que se puede concebir como normal en un juego de estas características, «Call of Duty» abre de par en par la puerta por la que se entró, en cuanto a ambientación, en «Medal of Honor». Y, además, es algo que incide, de manera directa, en la jugabilidad.

En todos los frentes

«Call of Duty» se destaca de otros juegos similares por afrontar, en un solo producto, la suficiente e inusual variedad que se podría esperar de, por ejemplo, un juego más tres expansiones.

Amén del espectáculo visual –gracias a las mejoras del motor usado con anterioridad, basado en la tecnología de «Quake III»– que supone todo lo que rodea a la acción, ésta se desarrolla en cuatro campañas diferentes, protagonizadas por distintos personajes y en situaciones radicalmente opuestas. Británicos, americanos y rusos forman el grueso de estas campañas (los rusos abarcan la mitad del juego). Jugando como fuerzas británicas, nos ocupamos de operaciones especiales. Como americanos, participamos en las brigadas de paracaidistas en la invasión de Normandía. El frente ruso comienza en la defensa y reconquista de Stalingrado. Cada campaña es radicalmente distinta. Cada situación, única. Pero todas tienen algo en común. Es el juego bélico más impactante y mejor ambientado que se haya diseñado jamás. Si tuviéramos que compararlo con «Medal of Honor: Allied Assault», probablemente no exageramos

¡Vive la guerra, soldado!



EL REALISMO que se intenta imprimir a «Call of Duty» afecta a numerosos aspectos del juego, pero quizá uno de los que más se están cuidando es la interacción, en el sentido de contemplar como los escenarios están en constante modificación por efecto de nuestras acciones y de las que suceden a nuestro alrededor, como los bombardeos, o de poder entrar en casi cualquier edificio del mismo.



EL USO DE ARMAS en posición fija, como ametralladoras de gran calibre, o la conducción de algunos vehículos son otros apartados que potencian también el componente de ambientación y realismo. Y aunque no sea imprescindible usarlos, la opción siempre estará ahí.

¿Sabías que...

...22 miembros del equipo de 2015, que desarrolló «Medal of Honor», son el grueso de diseño y producción de Infinity Ward?

Toma posiciones, aprovecha el apoyo de los blindados y no des oportunidades a los soldados alemanes.

Tú lleva el fusil, yo las balas

CONSIDERAR UNA PELÍCULA a «Call of Duty», o al menos la gran influencia del cine no es una exageración. El inicio de la campaña rusa ES el comienzo de "Enemigo a las Puertas".

LA AMBIENTACIÓN es, sin duda, uno de los mayores atractivos del juego. Constantemente sentimos que estamos inmersos en el escenario, con balas silbando a nuestro alrededor.

TENSIÓN Y DRAMATISMO se dan la mano en el juego. A ello contribuye también un notable uso del "script" y una estupenda IA, que potencian el diseño de la acción enormemente.

EL AUDIO 3D, sin duda, también tiene una notable influencia. Si le sumamos el hecho de ver, en ocasiones, hasta 300 personaje en pantalla, es fácil hacerse una idea del conjunto.

si decimos que es diez veces más completo y mejor diseñado. Es algo que, además, hay que tener en cuenta puesto que la segunda parte de éste «Pacific Assault«, ya en desarrollo, no aparecerá hasta el año que viene, y «Call of Duty» llegará hasta nosotros a finales del próximo mes de Octubre, salvo complicaciones.

¿Una nueva referencia?

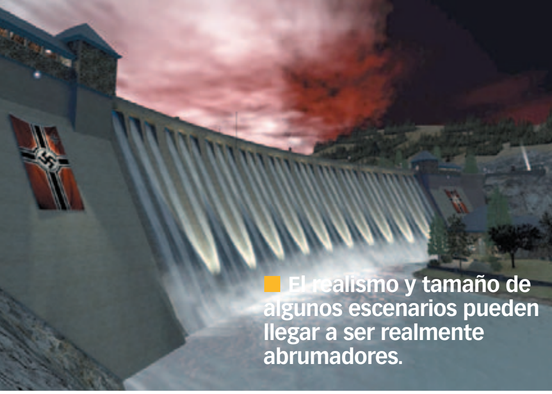
Quizá sea demasiado pronto para afirmar esto, aunque el ambicioso proyecto que es «Call of Duty» podría muy bien pasar a convertirse en el mejor de su género. Tanto en apartados técnicos como de diseño de acción, realmente supera todo lo visto hasta el momento en juegos de guerra que no sean simulaciones. La variedad, es inusitada. Y la jugabilidad, no se le supone, sino que es excelente.

Por ser bueno, hasta no necesitará un equipo extremo. Una GeForce será el mínimo que pida en requisitos gráficos. Y la CPU no pasará de 1 GHz. Si te gusta la Guerra, chico, saca tu fusil.

F.D.L.

▶En preparación:
PC, PS2, XBOX, GAMECUBE
▶Estudios/Compañía:
INFINITY WARD/ ACTIVISION
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
OCTUBRE 2003
▶Página web:
www.callofduty.com

Las misiones nocturnas pueden ser especialmente peligrosas para las operaciones en grupo.



El realismo y tamaño de algunos escenarios pueden llegar a ser realmente abrumadores.



Los blindados son un importante apoyo. Pero también lo son para el enemigo, mucho ojo.

Commandos 3 Destination Berlin

Mejor y definitivo

El "día D" se aproxima y en Pyro Studios se ultiman los detalles para la invasión. «Commandos 3» viene para concluir la trilogía con la última entrega que los fans de la serie esperában. Adelante soldado... ¡Alístate!



Primera impresión



SÍ nos gusta

- El modo multijugador se ha incluido por fin.
- Los escenarios están exquisitamente detallados.
- Las posibilidades de rotación de cámara en los interiores 3D.
- Las campañas poseen una documentación história sensacional.
- La IA de enemigos y aliados está mucho mejor afinada.



NO nos gusta

- La dificultad puede ser excesiva y requerir mucho temple.
- El desarrollo del juego es un tanto lento, no es apto para impacientes.
- La ausencia de personajes como el perro Whiskey y Natasha.

PRIMERA IMPRESIÓN: Su vertiente táctica junto con las mejoras combinan estupendamente.

BUENO REGULAR MALO

Si hay un mérito del que, sin duda, es merecedora la serie «Commandos» es el de haber aportado al género una nueva manera de ver la estrategia en tiempo real. No en vano, la primera entrega logró una repercusión que superó las expectativas de la propia Pyro y logró sorprender en todo el mundo.
Manejar un escuadrón reducido de comandos especialistas en vez de cientos de unidades es uno de los rasgos distintivos de la saga. Así, además de potenciar el carácter táctico de cada misión, la implicación con cada uno de los miembros del equipo es total. Esto se traduce en un estilo de juego en el que no se trata de derrotar el enemigo a toda costa, sino que, el cuidado a la hora de avanzar ofrece un toque de emoción en el juego que hasta la aparición del original era desconocido. Hubo de aparecer una segunda entrega que se adaptase a la evolución del género que «Commandos» –en buena parte– había puesto en marcha.

Y ahora, estamos ante un nuevo paso evolutivo de la serie en «Commandos 3» con el que se completa la trilogía. Precisamente por su condición de capítulo final, en este nuevo desarrollo, el principal objetivo ha sido el de ofrecer un «Commandos» definitivo. Un título en el que el estilo de juego fuera más directo, accesible y depurado, mientras que se debía mantener el espíritu la serie.

Un gran desafío

Gran parte de las aportaciones y mejoras presentes en «Commandos 3» han surgido en respuesta a las demandas de los seguidores de la saga. Por supuesto, todo ello se acompaña de una realización técnica actualizada que debe servir para ofrecer un entorno audiovisual mucho más realista, pese a las dificultades que esto plantea, y también una recreación del tramo histórico que abarca –la fase final de la Segunda Guerra Mundial– mucho más rigurosa.

Sin embargo, en «Commandos 3» no todo se ha extendido y ampliado. Con el fin de agilizar su juego y hacer las misiones más flexibles la compañía ha optado por eliminar algunos de los personajes principales, reduciéndolos a seis en lugar de los diez de «Commandos 2». El simpático perro Whiskey, la rata Spike y la seductora Natasha han sido dados de baja, pero no sin una buena razón. Ahora, cualquier personaje puede asumir la ini-



¿Sabías que...
va a aparecer una edición especial para coleccionistas que estará disponible coincidiendo con el lanzamiento del juego?

■ Los interiores de los edificios, así como los personajes que lo ocupan están realizados en 3D.

■ La opción multijugador es una de las mayores novedades de «Commandos 3»

■ Podremos intercambiar objetos entre los comandos si se encuentran en lugares lo bastante cercanos.

ciativa de la acción que sea requerida. Las habilidades propias de cada personaje no son únicas y exclusivas del mismo. Así, para realizar una acción tal como conducir un vehículo, podremos emplear a cualquier miembro del comando, pero sin olvidar que el conductor especialista lo hará mejor que el resto.

Cambios muy significativos

Con «Commandos 2», parecía haberse alcanzado el ►►

A qué se parece...



■ «Desperados» sigue el mismo esquema de juego y un interfaz muy parecido, pero centrado en el salvaje oeste.



■ «Warcraft III» también tiene personajes especiales con habilidades únicas que han de trabajar en coordinación.



■ «M.O.H.Spearhead» tiene también una ambientación muy cuidada entorno al final de la Segunda Guerra Mundial.

■ El francotirador vuelve a ser una pieza clave en las estrategias del grupo.

LA OPCIÓN DE MULTIJUGADOR QUE INCORPORA PERMITIRÁ A CADA JUGADOR CONTROLAR SU PROPIO GRUPO DE SOLDADOS

máximo que podía dar la serie respetando la esencia de su peculiar jugabilidad. Una tercera entrega no parecía poder ofrecer más que una campaña, nuevos personajes y poco más.
Al contrario, las novedades que añade «Commandos 3» son interesantes y están bien surtidas» dividiéndose básicamente en dos vertientes, el apartado técnico y el de el diseño de la acción.
En primer lugar, hemos de contar con un nuevo motor gráfico que permite movimientos muy realistas, mayor detalle en los elementos del escenario, y mayor rapidez de las funciones de scroll y de zoom.
Por otro lado, los interiores de los edificios son completamente en 3D, lo que implica que podemos rotar a nuestro antojo la cámara. Esta vez, la gestión de los escenarios 2D está muy depurada, lo que ayuda a no recargar el procesador. En consecuencia las exigencias de equipo requerido son mucho más razonables. Así mismo, se implementan efectos de partículas, de ambiente y explosiones mucho realistas y de lo más espectacular.
Pero, dentro del apartado técnico, lo que más se había echado en falta en anteriores entregas de la serie había sido el juego en modo multijugador. Por fin hace acto de presencia, incorporando escenarios exclusivos para esta opción, de diversos tamaños y condiciones tácticas.
Podrán enfrentarse hasta ocho jugadores simultáneamente, cada uno controlando a su propio comando. Para ello, se contemplan diversas modalidades de juego que incluyen Deathmatch o Capturar la Bandera y diferentes posibilidades de conexión en Internet y red local.

Un tutorial de los serios







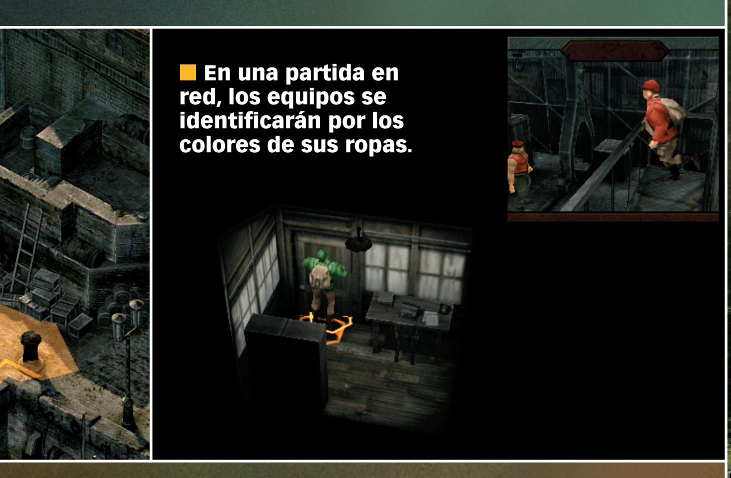
EL TUTORIAL que incluye el juego está diseñado para facilitar la comprensión del juego en campaña. Tiene una extensión similar al de una campaña y la información va al grano, eludiendo obviedades –muchas veces carentes de sentido– y complementando la línea argumental. Así, se potencia no sólo la utilidad del tutorial sino su interés de cara al juego.

PRESTAR INTERÉS especial a los niveles del tutorial de «Commandos 3», no sólo merecerá la pena por lo bien hechos que están y lo completos que son, sino también por la tremenda dificultad que entrañará el juego desde sus primeros compases. Es necesario este paso previo antes de enfrascarse en cualquiera de las tres campañas, aunque se conozca la dinámica del juego en ateriores entregas.

LOS NIVELES de aprendizaje encajarán a la perfección con el comienzo de las campañas regulares. También podremos ver cómo se une un nuevo miembro al equipo, el espía.

Objetivo: Berlín

Con respecto a la estructura del juego, nos encontramos ante tres campañas diferenciadas que podrán emprenderse por separado. Pero, en lo referente a dificultad, existe un orden lógico: Estalingrado, Europa Central y, finalmente, Normandía hasta llegar a Berlín. Lanzarse a esta última, sin la experiencia de las dos previas, será, más que un desafío temerario, suicidio en toda regla.
También habrá misiones contra-reloj, que tendremos que terminar antes de que el



En una partida en red, los equipos se identificarán por los colores de sus ropas.



El sistema de división de pantalla hace posible tener vistas de diferentes lugares al mismo tiempo.



Campañas de la realidad



NUESTRO OBJETIVO en «Commandos 3» es dar fin a la Segunda Guerra Mundial concluyendo el conflicto en misiones ambientadas en escenarios de batallas decisivas. En esta ocasión el juego va a colocarnos en situaciones extraídas de la historia. La sangrienta batalla de Estalingrado o la invasión en las costas de Normandía nos llevan a un desenlace final en Europa Central, hasta Berlín.

PERO LAS SITUACIONES que vamos a encontrarnos no están extríctamente sacadas de la realidad. De hecho, son demasiado complejas y retorcidas. Atienden al diseño de la misión, para ofrecer el máximo interés y diversión, pero su ambientación se acerca mucho más a la realidad que en las misiones de «Commandos» y «Commandos 2».



¿Sabías que...

la presentación oficial del juego tuvo lugar en Normandía y que para ello se contrataron actores que recrearon la invasión del "día D"?

contador llegue a cero y –os os aseguramos– el tiempo será realmente justo, por lo que las decisiones habrá que tomarlas sin pestañear. Nuestro comando está compuesto por personajes ya conocidos en la serie: el boina verde, el francotirador, el experto en explosivos, el ladrón y el conductor. Pero, esta vez también pode- ►►

EL NÚMERO DE PERSONAJES SE VERÁ REDUCIDO A SEIS, EN VEZ DE LOS DIEZ DEL ANTERIOR PERO SERÁN MÁS VERSÁTILES

mos contar con el apoyo de unidades aliadas controladas por la IA, como un pequeño grupo de resistencia rusa en los primeros niveles de la campaña de Estalingrado. Como contrapunto, también estaremos obligados a medirnos con enemigos especiales, mucho más complicados de eliminar y con tantas habilidades como nuestros propios comandos, por lo que el enfrentamiento directo será una sentencia de muerte.

La experiencia es un grado

Las experiencias adquiridas por Pyro Studios en dos aspectos tan relevantes como son la jugabilidad y la dificultad, han hecho posible un estudio exhaustivo y cuidadoso –hasta el más mínimo detalle– para hacer accesible la tercera entrega a todos los usuarios, independientemente de su nivel de experiencia. Si bien, «Commandos 3» no será un juego sencillo –sino todo lo contrario– sí que tendrá las misiones dispuestas de tal manera que, siguiendo el orden lógico de tutorial y campañas, podremos aprender, primero el manejo de todas las unidades, y al final, tácticas avanzadas como tender emboscadas, o realizar asaltos en grupo.

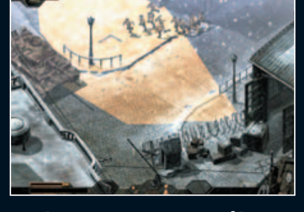
Sin embargo, un rasgo que debe tener –necesariamente– un jugador de «Commandos» es la perseverancia. De lo contrario caerá en la desesperación. A pesar de que la dificultad es gradual, es inevitable que los comandos caigan abatidos. Esto también forma parte de la naturaleza de la serie, –manejamos soldados especialistas, lo que requiere tiempo para aprender a sacarles todo el partido.

En esta tercera entrega, contaremos en algunos niveles con la inestimable ayuda de NPCs.

Las misiones contrarreloj son las más apasionantes de todas.

La inteligencia artificial de los NPC superar‡ todo lo visto hasta el momento.

Habilidades estandarizadas



LOS SOLDADOS que controlamos en «Commandos 3», podrán asumir tareas comunes como conducir vehículos y utilizar una ametralladora. Esto simplificará el desarrollo del juego estandarizándo acciones que antes sólo podía llevar a cabo uno de los miembros del equipo.



ESTA OPCIÓN también contribuye a hacer el juego más realista y coherente. No era lógico que un soldado, curtido en mil batallas, no supiera apretar el gatillo de un arma. Pero la especialización seguirá siendo un factor a tener en cuenta. Uno de los integrantes se manejará mejor que el resto con explosivos, mientras que otro será más eficaz en el combate cuerpo a cuerpo...

¿Sabías que...

para el diseño de «Commandos 3» se han tenido especialmente en cuenta las sugerencias remitidas por los usuarios de las entregas anteriores de la serie?

Menos es más

Algo que va a llamar mucho la atención jugando a «Commandos 3» es que, el tamaño de los escenarios se habrá reducido drásticamente con respecto a anteriores entregas. Uno de los problemas que tenía «Commandos 2», era precisamente el de sus enormes mapas. Resultaban impresionantes. sí, pero no sólo era fácil "perder" a los comandos durante unos segundos preciosos que podían significar la diferencia entre la vida y la muerte, sino que además, la gestión de una excesiva cantidad de gráficos simultáneos, saturaban el procesador de nuestra máquina, por potente que fuera y restaba fluidez a los movimientos de scroll, con la falta de precisión y de continuidad que eso conllevaba.

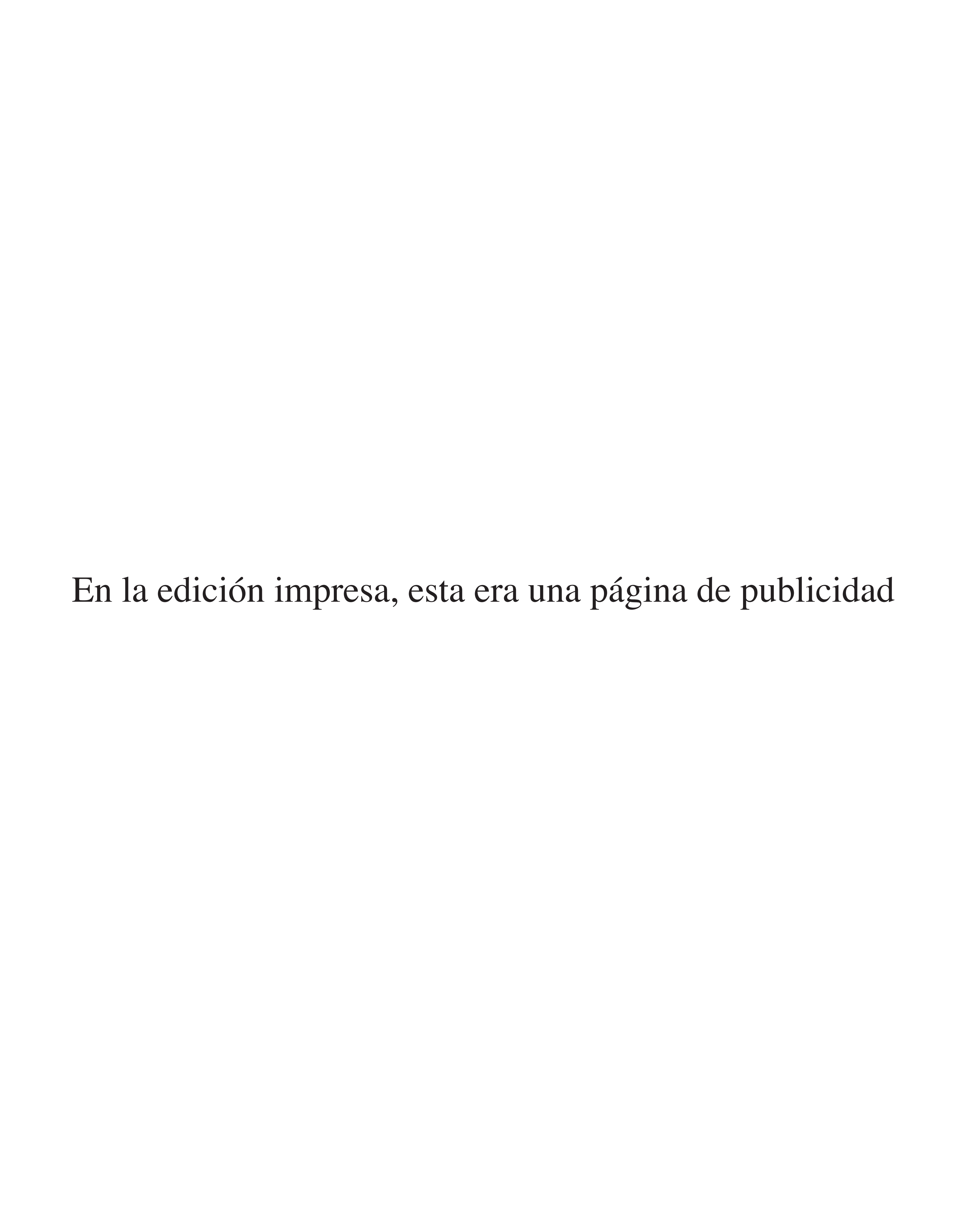
El mejor capítulo de «Commandos»

Ahora que hemos podido disfrutar de una versión previa de «Commandos 3», podemos pronosticar sin temor a errar el tiro que se trata de una brillante culminación de la saga «Commandos» y que dispone de un diseño mucho más acertado y accesible. Pyro Studios tenía bien claros sus objetivos y parece ser que han sido llevados a buen término, debido, sobre todo, a un análisis exhaustivo de los inconvenientes e imperfecciones de los anteriores «Commandos».

No obstante, la versión final debe completarse aún y surgen algunos interrogantes por el hecho de que no todos los niveles se han finalizado. Habrá que asegurarse de que, en todo aquello que falta, se mantiene el buen acabado de los ya finalizados. Pero el destino a que apunta «Commandos 3», es el de un título soberbio, que ofrece muy interesantes desafíos y una atmósfera muy atractiva que invita a emprender cada misión.

C.F.M.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **PYRO STUDIOS/EIDOS**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **Sí (Manual,textos y voces)**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2003**
- Página web: ***www.pyrostudios.com/castellano/castellano.htm***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Jedi Academy

¡¡Controla tu Fuerza, chaval!!

Así que quieres ser un Jedi. Pues chico, fácil no es. Aunque, bueno, que hayas sido capaz de fabricarte un sable láser sin ayuda ni conocimientos Jedi, ya es algo. Pero no creas que todo va a ser un camino de rosas en la Academia...



Primera impresión



SÍ nos gusta

- Los combates con sable láser a dos manos. ¡Espectaculares!
- El enorme tamaño de los mapas en cada nivel.
- Las opciones de elección de misiones, creando una aventura casi única.
- La posibilidad de pilotar distintas naves y vehículos.
- El guión es soberbio.

NO nos gusta

- La dificultad es exagerada en algunas misiones.
- Conducir algunos vehículos se hace muy cuesta arriba.
- No haber podido probar aún el multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN:
¡Una pasada! Si te gusta "Star Wars", no lo dudes, éste es tu juego.

BUENO REGULAR MALO

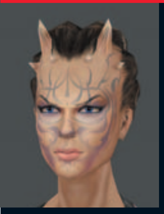
No. No vamos a descubrir ahora el universo "Star Wars" ni hablar de las excelencias de la serie «Jedi Knight». Eso, es algo que tú ya conoces de sobra, ¿verdad? Pero lo que tampoco podemos hacer ews pasar por alto las numerosas novedades, en guión, diseño y jugabilidad del que será, te lo decimos desde ya, el mejor y más completo juego de la serie, y hasta de "Star Wars" aparecido en PC. Y es que la Academia Jedi, es mucha academia.

El nuevo héroe

Kyle Katarn se ha retirado, al menos técnicamente. Ya no es un Jedi atormentado. De momento, el destino lo ha situado en la Academia Jedi, como maestro y mano derecha del mismísimo Skywalker. Lo que nos lleva al nuevo protagonista que entra en escena de un modo impactante.

Jaden Korr es un nuevo alumno de la Academia. pero no un alumno cualquiera. Antes incluso de ser considerado Padawan, ya ha demostrado un inusual talento. Nadie, que se supiera, había sido capaz de construirse un sable láser sin la guía de un maestro Jedi. Hasta Jaden. Ello le ha valido el ingreso en la Acadaemia y la posibilidad de demostrar, y potenciar, el resto de habilidades que se le ven innatas.

Y aquí, Raven ya comienza a sorprender al aficionado más exigente de «Jedi Knight». Por vez primera, el protagonista eres tú. Esto es, se puede configurar el aspecto físico en su totalidad del personaje. Para ello, un sencillo editor nos permite seleccionar raza y sexo (humanos masculino y femenino, Rodian masculinos, Twi'lek femeninos, Kel Dor masculinos y Zabrak femeninos), indumentaria, color del pelo y la piel y escoger el sable láser de inicio con que comenzaremos nuestros estudios y entrenamiento en la Academia Jedi de Yavín 4. Desde este momento, nuestro protagonista, incluyendo las secuencias cinemáticas, aparecerá en el juego tal cual lo hayamos dejado, bonito como un San Luis. En líneas generales, por lo que hemos podido probar, la selección de raza del personaje no determina el estilo de la acción y la lucha, pero sí la selección y posterior modificación del sable láser, que podemos hacer evolucionar hasta llegar a manejar dos, uno en cada mano, o bien uno de doble hoja, al estilo de Darth Maul.



¿Sabías que...

...el juego se concibió como una expansión de «Jedi Outcast», pero dada su enormidad se optó por lanzarlo como juego completo?

■ ¿Alguna vez soñaste con cabalgar en un Tauntaun? Ésta es tu oportunidad.

■ Seleccionaremos algunos poderes específicos de La Fuerza según la misión.

■ El sable láser sigue siendo, como era de esperar, nuestra mejor arma contra el enemigo.

Otro de los detalles importantes que hacen grande a un Jedi son los poderes de La Fuerza. Pero aprender a dominarlos no es sencillo. Poco a poco, iremos potenciando nuestras habilidades, pero otra diferencia importante con juegos anteriores de la serie aparece aquí. Los poderes de La Fuerza no podrán simultanearse por completo. El diseño de la acción obliga al jugador a seleccionar unos cuantos, según la misión a desarrollar. Ello nos hará deca- ▶▶

A qué se parece...


■ «Jedi Outcast» es la referencia directa en todo el diseño de misiones y de acción, para «Jedi Academy».


■ Como combinación de acción y un buen guión, «Max Payne» es uno de los juegos que han marcado el camino a seguir.


■ En los combates cuerpo a cuerpo, «Blade» sigue siendo uno de los modelos a imitar en el mundo de la acción.

ES EL MEJOR, MÁS COMPLETO Y ESPECTACULAR JUEGO DE "STAR WARS", SIN DUDA, APARECIDO HASTA LA FECHA

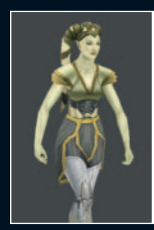
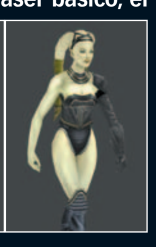
natarnos por uno u otro lado de La Fuerza, poco a poco, y nos definirá como un caballero Jedi único, poseedor de las habilidades que más deseemos potenciar. Algo poco habitual.

Una aventura única

Debemos olvidarnos, en «Jedi Academy», de la típica aventura "Star Wars" donde se nos conduce por un camino predeterninado hasta el climax final. Nos aclaramos. El guión existe, claro, y es estupendo. Los malos, están ahí. La historia se desarrolla con una narración lógica. Pero es la estructura de las misiones la que resulta totalmente novedosa. Somos aprendices, y estamos siendo educados como caballeros Jedi. Por tanto, tenemos capacidades para resolver ciertos problemas en ciertos momentos. Nuestros maestros, Luke y Kyle, nos encargarán llevar a cabo distintas misiones de forma gradual. Se nos ofrecerán "paquetes" de cinco misiones para escoger una. Una vez acabada, pasaremos a otra del mismo paquete, hasta que hayamos desarrollado una habilidad o cumplido un objetivo concreto. Y no será necesario completar las cinco. Una vez conseguido el objetivo, podremos volver a la Academia o bien terminar todas las misiones de ese paquete, aunque no sean imprescindibles. Es decir, podemos acabarnos el juego sin ver el 100% de todas sus misiones. O bien jugarlo de arriba a abajo, convirtiéndonos en un ser enormemente poderoso.
La elección, como aprendiz, es tuya, pero ten en cuenta que el lado Oscuro quizá

Jaden eres tú

CREAR EL PERSONAJE PROTAGONISTA es una tarea casi tan sencilla como cogerle el truco al juego. Tardarás poco más de dos minutos en crear a tu alter ego. Lo puedes configurar completamente a tu gusto en su indumentaria, color de la piel, del pelo, la elección del sable láser básico, el pelo, etc. La configuración de Jaden Korr aparecerá en todo el juego, secuencias cinemáticas incluidas, tal cual lo hayamos diseñado antes de comenzar a jugar con «Jedi Academy».

LA SELECCIÓN de las características de nuestro personaje sólo se ven limitadas por el número de razas disponibles. No podemos, por ejemplo, crear un personaje un tanto "fuera de lugar", como un morador de las arenas. Pero las opciones son más que suficientes como para satisfacer a los más fanáticos de "Star Wars", con razas harto conocidas en este universo.

¿Sabías que...

...se rumorea que ya hay planes para crear un nuevo título de la serie, que podría utilizar el motor gráfico de «Doom 3»?

Si La Fuerza está contigo, podrás incluso derrotar a uno de estos temibles enemigos.



Viejos conocidos

EL GUIÓN de «Jedi Academy» se sitúa un tiempo después de «Jedi Outcast», lo que hace que nos encontremos continuamente con personajes conocidos del anterior título.

LUKE SKYWALKER, por ejemplo, se une en la aventura a Kyle Katarn, y se convierten en nuestras referencias más inmediatas como mentores y maestros.

KYLE KATARN, además de ser nuestro maestro, se nos unirá como compañero de fatigas en nuestra lucha contra los representantes del Lado Oscuro.

EN LOS ENEMIGOS también encontraremos referencias cinematográficas constantes, ya que algunos viejos conocido, como los Wampas, también tienen su papel en el guión.

tenga mucho que decir también en este apartado.

Mejor que nunca

«Jedi Academy» es, desde luego, el más completo de la serie. Pero, además, es mejor que nunca. Técnicamente, el motor de «Quake III» supera lo imaginable y deja muy, muy atrás a «Jedi Outcast». El diseño, asimismo, es espectacular. Animaciones, tamaño de escenarios, calidad visual... todo es espléndido. Eso sí, es también mucho más difícil. Al menos, en la versión probada, algunas misiones eran tan enormes, complicadas y plagadas de enemigos tan terribles que costaba, y mucho, llegar a su final.
También nos hemos quedado con las ganas de probar el multijugador, aún no disponible, pero nuevos modos de juego, como Duel (dos Jedis contra uno) o Asedio, donde podremos manejar vehículos y naves, harán de «Jedi Academy» el juego ideal para cualquier gran aficionado a "Star Wars". Padawan, ten a punto tu sable láser. La Academia te espera.

F.D.L.

▶En preparación:
PC, XBOX
▶Estudios/Compañía:
RAVEN/LUCASARTS
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
22 DE SEPTIEMBRE 2003
▶Página web:
www.lucasarts.com/products/jediacademy

Algunas criaturas, de nueva aparición, resultan imponentes por su tamaño y poder.

Lo mejor. Los combates multitudinarios con sable láser a dos manos. Todo un espectáculo.

Aunque la versión probada no dispone de multijugador, en la final incluso habrá... ¡¡naves!!



Broken Sword: El Sueño del Dragón

¡Arriba, aventurero!

¿Cómo? ¿Que regresa la aventura gráfica? Bueno, no parece muy clásica... pero casi. El hecho de que una serie mítica en el género se lave un poco la cara no le quita mérito. Aunque eso de jugar con pad nos parece un poco "rarito".

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El guión es excelente, como debe corresponder a una (buena) aventura.
- Combinar dos protagonistas es un gran aliciente.
- Los puzzles, pese al entorno 3D, siguen siendo la esencia.
- Es inusual, pero el pad acaba siendo cómodo.
- La variedad de situaciones.



NO nos gusta

- Acostumbrarse al sistema de iconos no es sencillo.
- Las animaciones son bastante rígidas.
- El sistema de cámaras fijo puede despistar con los detalles.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy buenas perspectivas para la vuelta de una serie clásica.



Aquellos de vosotros que ya llevéis un tiempo en esto de los juegos reconoceréis el nombre de Revolution Software como uno de los estudios clave en el mundo de la aventura gráfica, y el de «Broken Sword» como una de las series del género más reputadas, con gran número de seguidores en todo el mundo. Hoy, Revolution ha querido regresar sobre una de sus producciones más conocidas, y mostrarnos que el universo de la aventura sigue en plena evolución y efervescencia.

Un giro radical

Pues sí. No es la primera vez que ocurre –ahí está «Monkey Island»– pero sigue resultando tan impactante como en otras ocasiones. Clásicos de la aventura gráfica, donde las 3D, las conversaciones, el humor y el guión lo eran todo, han entrado de lleno en los universos virtuales en tres dimensiones para ponerse al día –o seguir las modas, según algunos– en el apartado tecnológico, aquel que siempre había estado relegado a un segundo plano en el género. Lo que no es bueno ni malo en esencia, en «El Sueño del Dragón» deja paso a una combinación de géneros donde la aventura sigue siendo el ingrediente principal, pero ligeros toques de acción se unen al conjunto. La tercera entrega de «Broken Sword», como era de esperar, incluye en sus puzzles –uno de los apartados básicos– el componente 3D. Muchos de los enigmas que presenta el juego se basan en el movimiento y manejo de objetos 3D, presentados como obstáculos a superar. Para una óptima jugabilidad, Revolution ha ideado un sistema "inteligente" de iconos, de modo que el ratón deja paso al teclado o al pad de control para jugar la aventura de cabo a rabo. Y, dicho sea de paso, aunque este peculiar sistema no sea nada usual, y hasta suene de lo más raro para lo que solía ser una aventura gráfica, al final acaba resultando la mar de cómodo. Quizá, eso sí, se deba depurar aún más el sistema de control, aunque nuestro pensamiento se dirige más a las limitaciones que puede ofrecer el sistema de iconos diseñado que



¿Sabías que...

el guión original del juego está formado por un documento que contiene más de 6000 líneas de diálogo?

Desde el comienzo la aventura nos obliga a familiarizarnos rápidamente con el entorno 3D.

George emulando a Lara. O cómo empujar objetos para resolver puzzles.

El sigilo también es un componente importante en este nuevo «Broken Sword».

el propio mando de control. Estos iconos, situados en la parte inferior de la pantalla, reflejan las acciones posibles para el jugador ante determinadas circunstancias y objetos. Pero hay que acostumbrarse a la posición donde se dibuja la posible acción, y pulsar el botón pertinente para que se lleva a cabo. No es el colmo de la dificultad, pero pierde algo del sentido intuitivo que siempre ha rodeado a las aventuras gráficas, en general, y a «Broken Sword», en particular. Una cuestioón de práctica, sí, aunque esperamos que en la versión final esté totalmente pulida.

Dos aventureros

Uno de los puntos fuertes de «Broken Sword. El Sueño del Dragón» se ve, sin duda, en su cuidada historia y guión. Aunque Revolution no ha querido que trascendieran demasiados detalles sobre el mismo, retoma los personajes principales de la serie, Nico y George, que se enfrentan a la búsqueda ►►

A qué se parece...



La influencia de las últimas aventuras de Lucas, como «Monkey Island», es enorme.



En ocasiones, parece que estamos ante el último «Tomb Raider» más que ante un clásico del género.

SE MANTIENE FIEL AL ESPIRITU DE LA SERIE, AUNQUE CUESTA ACOSTUMBRARSE UN POCO AL INTERFAZ DE USUARIO

de una mítica reliquia, sobre la que una leyenda asegura que es capaz de destruir el mundo. El periplo de los dos protagonistas les llevará por escenarios tan variados y exóticos como el Congo, París, Europa Central, etc. en pos del objeto.

Aventura en compañía

En estos lugares George y Nico disfrutarán en alguno momentos de acción en solitario, cada uno por su lado, y en otros aunarán esfuerzos para conseguir sus objetivos. En toda ocasión, ambos personajes desplegarán una serie de habilidades poco habituales, más propias de géneros como la acción. Hay ocasiones en que el sigilo se impone para entrar en determinados sitios, donde nos está vedado teóricamente el acceso. En otras escenas veremos como el entorno 3D –como se mencionó al comienzo– impone su ley y los puzzles a resolver se convierten en un ejercicio de geometría, saltando, empujando opbjetos, etc. Incluso, habrá algún momento de acción real, con combates, carreras, persecuciones...

El mismo comienzo de la aventura en el Congo refleja perfectamente este cambio de estilo en «Broken Sword». Nuestro objetivo es salir de un avión accidentado al borde de un precipicio, antes de que éste se precipite al vacío. La exploración del interior de la cabina para recoger ciertos objetos es sólo el comienzo. Después tenemos que empujar algunas cajas para hacer contrapeso y conseguir que el equilibrio sea el necesario para no caer al abismo. Después, en rápidos movimientos, tendremos que escapar del aeroplano y todo se resolverá con una secuencia cinemática, basada en el propio motor gráfico del juego, donde contemplaremos el final de tan intensa experiencia. En suma, un estilo bastante cinematográfico –o al menos así lo declaran los responsables de Revolution– que pretende abarcar toda la aventura.

Atractivo técnico

El cambio más evidente para «Broken Sword», el paso a las 3D, choca ligeramente al aficionado conocedor de la serie. Atrás han quedado, y parece que definitivamente, los preciosos dibujos animados que configuraban la base técnica de los títulos anteriores, en 2D. Hay que reconocer que la estética que luce «El Sueño del Dragón» es muy agradable visualmente, y hasta espectacular por momentos. Pero el paso de un entorno a otro se está cobrando su precio. En ciertos momentos, las cámaras fijas nos hacen perder detalle de la escena global, y resulta complicado descubrir algún objeto o controlar adecuadamente el movimiento del personaje. Aunque se trata de ligeros problemas que se deberían resolver sin más complicaciones.

Dentro del apartado técnico, también se debería pulir algo el tema de las animaciones, aún muy bruscas al realizar ciertas acciones.

Lo que sí promete es la banda sonora, creada para ajustarse perfectamente a acada secuencia y mantener la tensión dramática, a lo que por supuesto colabora de forma básica el apartado del guión y los diálogos. Una aventura, en suma, destinada a un público, si no adulto, sí conocedor del género, y amante de las buenas historias. Cine negro, aventura, misterio y mucha diversión esperan al aficionado a los buenos juegos. De los que Revolution tiene un buen número a sus espaldas.

F.D.L.



No te dejes despistar por la belleza de los enemigos, pues todo se puede poner muy cuesta arriba. Ésta es tan guapa como letal.



Nico es una experta en recabar información, aunque este chaval parece un poco despistado.



En ciertas fases de la aventura, George y Nico tendrán que aunar esfuerzos.

¿Sabías que...

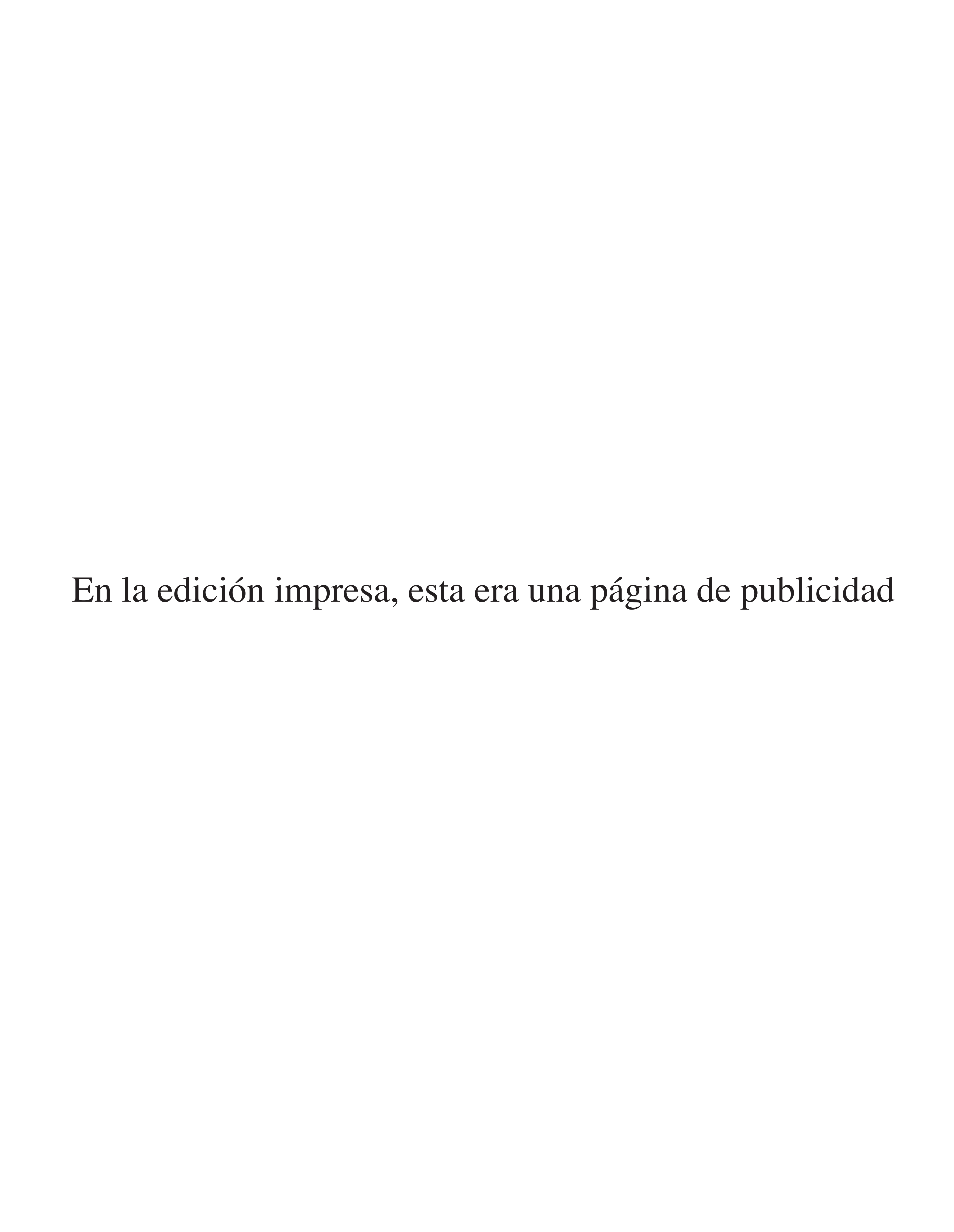
se tardó una semana entera en grabar las voces de los actores para la versión inglesa, y éste fué uno de los primeros apartados en completarse del juego?

¡Cómo pasa el tiempo!

CINCO AÑOS no parecen ser demasiados, pero el paso del tiempo ha dado un aspecto bastante más "maduro" a George y Nico, protagonistas absolutos de la historia que se narra en «El Sueño del Dragón». El paso de las dos dimensiones al entorno 3D no ha sido sencillo, y los artistas de Revolution han tenido que trabajar lo suyo para mantener la identidad de la serie, reflejada en los personajes.

LA INFLUENCIA DE LAS 3D en «El Sueño del Dragón», de todos modos, no se limita a los personajes. El sistema de juego ha cambiado por completo sobre los cánones de la aventura clásica, y usar el teclado (o un pad) es más práctico que el ratón. Incluso, quizá se podría decir que se abusa un tanto de los puzzles físicos (mover objetos) frente a la resolución más intelectual de enigmas.

- En preparación: **PC, PS2, XBOX**
- Estudios/Compañía: **REVOLUTION/THQ**
- Género: **AVENTURA**
- Localización: **Sí (textos y voces)**
- Fecha de lanzamiento: **OCTUBRE 2003**
- Página web: ***www.revgames.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Lock On: Air Combat Simulation

Poderío aéreo

¿Harto de volar en cacharros de la Segunda Guerra Mundial? Si lo que de verdad te vuelve loco es el combate aéreo moderno... reactores equipados con misiles y un radar para no volar a ciegas, «Lock On» es tu juego.

Primera impresión



nos gusta

- En gráficos y sonido, es realmente excepcional.
- La sensación de inmersión en la cabina de cada aeronave.
- La respuesta al control es exquisita con el mando adecuado.
- La inteligencia artificial y el funcionamiento de los sistemas de armas no presenta fisuras.

NO nos gusta

- Cazas cruciales como el F-16 y el F/A-18 no se pueden pilotar.
- Pese a las ayudas, requiere un período de aprendizaje muy largo.
- Los requisitos de hardware son elevados.
- Carece de una campaña dinámica.

PRIMERA IMPRESIÓN: Imprescindible para los aficionados a la simulación de combate aéreo.

BUENO REGULAR MALO

El combate aéreo contemporáneo llevaba ya demasiado tiempo sin tener un digno representante entre el software de entretenimiento. El género se ha visto nutrido de contados –aunque eso sí, espléndidos– títulos, destacando entre todos «IL-2 Sturmovik». Pero todos echábamos en falta un simulador que tomase el relevo de los cazas modernos.

«Lock On» vendrá a suplir esta carencia brindándonos la oportunidad de sentirnos, –mejor que nunca– a los mandos de cazas de combate moderno. Contará, para ello, con ocho de las aeronaves más poderosas del momento, a pesar de que algunas de ellas se acerquen ya al final de su período operativo y tengan un sucesor a la vuelta de la esquina. El objetivo principal de sus creadores, Eagle Dynamics, en «Lock On» ha sido recrear de la manera más exacta posible, el arma de caza en la actualidad. Es por esto que la compañía ha evitado –a conciencia– incluir cazas de última generación, ya sea en fase de desarrollo o evaluación. Hay una buena razón para ello y es que, así, ni el más mínimo detalle queda a merced de la interpretación, estando así ante un reflejo exacto de cada avión. Por ello, no han dudado en excluir todo aquello que sea material reservado o esté sujeto a cambio.

Perfil clásico

Aparte de los clásicos modos de juego entre los que se incluirá un editor, misiones rápidas y distintas opciones multijugador, se han desarrollado campañas específicas para los distintos aviones, con una veintena de misiones cada una. De procedencia estadounidense, pilotaremos el estupendo F-15C Eagle y el "cazatanques" A-10A Warthog, y en representación de la industria ex-soviética, tendremos el interceptador Su-27 Flanker y el bombardero Su-25 Frogfoot. Las distintas campañas vendrán envueltas en un guión que explicará el escenario del conflicto, situado en el Mar Negro. Aunque no habrá un desarrollo dinámico, tendrán un cierto grado de variabilidad en cada misión y gestionarán el resultado de los combates para que estos afecten al escenario.

Fuera de las campañas, también podremos pilotar el Mig-29 Fulcrum en tres variantes –incluyendo la alemana– y el Su-33 Flanker.

¿Sabías que...

... fue proyectado como continuación de la serie «Flanker» y que al ir añadiéndose más aviones fue "rebautizado" como «Lock On»?

■ La mayor parte de los combates se resolverán más allá del alcance de la vista. Usar bien los instrumentos será crucial.

■ La recreación de las distintas condiciones atmosféricas es muy, muy convincente.

■ Con el A-10, el juego nos presenta misiones anti-blindados, aquí lanzando un Maverick.





■ «Flanker 2.0», su antecesor, es muy similar, pero menos avanzado y centrado en el Su-27 Flanker.



■ «Flight Simulator 2004» ofrece un realismo comparable pero desde la perspectiva de la aviación civil.

Difícil de calibrar

No es arriesgado pronosticar que «Lock On» va a ser un título soberbio. Con toda probabilidad, dará lugar al mejor simulador de combate aéreo jamás visto. Pero hay que tener en cuenta que, como la mayoría de los combates se darán a gran distancia, la jugabilidad estará condicionada al conocimiento de los sistemas de armas de cada avión. Hay un evidente esfuerzo por hacer de él un juego accesible, pero quizá no será “para todos los públicos” debido su sobriedad y al tiempo de aprendizaje necesario para llegar a disfrutarlo en estado puro.

S.T.M.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
EAGLE DYNAMICS/SSI/ UBI SOFT
▶Género:
SIMULACIÓN
▶Localización:
CASTELLANO (MANUAL)
▶Fecha de lanzamiento:
OTOÑO 2003
▶Página web:
www.lo-mac.com

Preview
PRIMER CONTACTO

Korea: Forgotten Conflict

Homenaje al caído

La historia bélica llevada a los videojuegos tiene incontables títulos que insisten en los mismos conflictos. Sorprende, por tanto, la aparición de un juego que arriesga con la Guerra de Corea, aunque no lo hace en su sistema de juego.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Que trate un conflicto muy pocas veces recreado en los juegos.
- El entorno 3D promete bastante calidad.
- Las misiones plantean objetivos muy variados.
- Poder pausar el juego y planificar la acción en medio de la misión.

NO nos gusta

- La interfaz no va a ser precisamente cómoda.
- No incluirá opciones multijugador.
- Su excesivo parecido con los juegos de la serie «Commandos».
- El apartado gráfico todavía tiene problemas que deben ser depurados.

PRIMERA IMPRESIÓN: Con un interfaz mejor, hablaremos de un digno rival de «Commandos».




BUENO REGULAR MALO

Cuando la mayoría de aficionados a la estrategia táctica esperan con ansiedad el lanzamiento de «Commandos 3», a finales de septiembre, la hasta ahora desconocida compañía Plastic Reality tiene casi a punto un nuevo producto que guarda similitudes más que evidentes (o sea, descaradas) con el juego español. De hecho, sus propios creadores hablan de «Korea: Forgotten Conflict »como de un título "muy al estilo de«Commandos»". Pero profundicemos un poco más en lo que ofrecerá esta nueva producción.

Un teatro olvidado

La acción nos traslada a la guerra de Korea, un conflicto bélico pocas veces vivido en nuestros monitores, muy probablemente debido al mayor gancho con el que cuenta la II Guerra Mundial. A lo largo de 5 campañas, que conforman un total de 15 misiones, deberemos guiar a un grupo especializado de hombres en el campo de batalla. Dicho comando estará formado por un máximo de 5 miembros: un experto en demoliciones, un médico, un francotirador, un ranger, y un voluntario coreano. Las acciones de cada uno de los comandos serán las típicas del género, y como novedad se va a incluir la posibilidad de pausar el juego durante una misión, y de esta forma poder planificar una secuencia de acciones determinada. Algunas de las misiones tendrán un ligero telón de fondo histórico, aunque otras se basarán en informaciones secretas, nunca confirmadas. Hay que destacar la enorme extensión de algunos mapas, que obligará a desplazarnos por ellos en vehículos diseminados por el escenario. Además, cada nivel incluirá objetivos de toda índole, como rescatar a un personaje, hacerse con un avión, o sabotear determinadas estaciones de radar.

¿Sabías que...

...el motor gráfico de «Korea: Forgotten Conflict» se las apañará para mover nada menos que 500.000 polígonos por frame?

Cosas por retocar

La versión que hemos probado muestra buenas maneras en el apartado técnico, sobre todo en la recreación de escenarios y la animación de los personajes. Con todo, tiene aspectos que deben pulirse, como el agua o la nieve, que resultan vulgares texturas planas. Pero lo

La pulsación de una tecla permitirá identificar por el color a personajes amigos y enemigos

Ser descubiertos por el enemigo implicará finalizar la misión de forma prematura.

El asalto a una estación de radar será bastante habitual en varias misiones.



A qué se parece...



«Commandos» y su continuación han sido las fuentes de inspiración para los creadores de este título.



«Desperados» también adopta el sistema de juego de «Commandos» pero aquí, ambientado en el Oeste.

peor es la interfaz. Seleccionar a más de un miembro del grupo resulta una tarea pesada, y para inspeccionar el escenario o rotarlo, hay que usar las teclas de dirección. Esto denota que el juego se encuentra aún en pleno proceso de desarrollo, y esperamos, no sin ciertas reservas, que sean corregidos en la versión final. Lamentablemente sus creadores han decidido no incluir opciones multijugador, una verdadera lástima dados los tiempos que corren.

A la espera de la versión final, ofrece buenas formas, aunque algo mejorables.

J.M.H.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
PLASTIC REALITY/CENEGA
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
Sí (Textos y Manual)
▶Fecha de lanzamiento:
SEPTIEMBRE 2003
▶Página web:
www.koreafor gottenconflict.com/

Painkiller

¡Combate tus miedos!

¿Quién dijo miedo? No hay nada que no se pueda matar si se tiene un arma de gran calibre. ¿Cómo? ¿Que los enemigos de este juego ya están muertos? Hmm, eso cambia ligeramente las cosas y las hace más interesantes.

Primera impresión



nos gusta

- Gráficamente resulta espectacular.
- La acción es frenética y no concede un mínimo descanso.
- Enormes escenarios dotados de gran interacción.
- El uso de la física en pro de la jugabilidad.
- La ambientación tétrica y el gore.



nos gusta

- Las armas no son muy numerosas y resultan bastante tópicas.
- La originalidad brilla totalmente por su ausencia.
- La primera versión disponible que hemos probado carece de multijugador.

PRIMERA IMPRESIÓN: Divertido y muy adictivo. Acción pura para todos los aficionados.

BUENO REGULAR MALO

La verdad es que Daniel garner era un tipo de lo más normal. Nada del otro mundo, vamos... hasta que murió. Pero lo que podía haber sido maravilloso, habiendo descubierto que existía algo más allá, resultó convertirse en la peor de sus pesadillas, sólo que hecha realidad. Y es que a Daniel no le ha tocado ir al Cielo, ¡que va! Sin saber por cuanto tiempo, sin saber por qué razones, y sin tener ni idea de cómo salir, el pobre Daniel las va a pasar canutas en el Purgatorio. Los demonios se han conjurado para que Daniel no salga de allí jamás, y nuestro héroe a la fuerza se va a tener que buscar la vida (¿o la muerte?) para escapar de tan siniestro lugar, aunque sea a tiro limpio. Curiosa la Otra Vida, sí señor.

Matar o morir

Bueno, pasando por alto el "guión", lo que «Painkiller» ofrece es, básicamente, acción. Acción frenética, acción inagotable, acción surrealista. Sí, y además divertida, adictiva, técnicamente brillante, siniestra, gore (muy gore), original, sorprendente y espectacular, por momentos.

Es difícil, muy difícil impactar hoy día con un juego cuya máxima es "mata todo lo que se mueva y lo que no". También conocida entre algunos aficionados como "la genuina alegría de matar monstruos" o "hoy me he levantado con el gatillo alegre". Vamos, que la cosa no puede ser más simple. Pero hasta para las cosas más simples hay que demostrar talento, y el título –primer título– de People Can Fly lo derrocha a raudales. Es, para hacernos una idea, un juego deudor de «Serious Sam». Sencillez, pero bien planteada, para hacer de la adicción y la diversión sus máximas.

¡Infernal!

Los 24 niveles (salvo cambios) de que dispondrá «Painkiller» pretenden convertirse también en un delirante viaje por la infernal (literalmente) imaginación de los diseñadores del juego. La combinación de acción y terror, aderezada con gore, es algo que da mucho juego. Pero las buenas ideas necesitan también de buena realización (más de una vez nos hemos encontrado con auténticas castañas que han partido de similares premisas).

El diseño de los niveles, por ejemplo, es bastante acertado. Combina espacios abiertos de tamaño gigantesco, habitados también por cria-





¿Sabías que... la inspiración para las armas del juego procede de las partidas en red a «Quake» de los miembros de People Can Fly?

Los chicos malos del Purgatorio tienen una especial afición a atacar como horda.

El espectáculo gore no es apto para todos los públicos.

¡No te dejes intimidar por su tamaño!... bueno, sí, pero sólo un poco.

A qué se parece...



El diseño frenético y algo surrealista de la acción parece inspirado en «Serious Sam».



La ambientación fantasmal y tétrica no tiene nada que envidiar al estupendo «Undying».

turas enormes, con otros cerrados y claustrofóbicos plagados de hordas de acólitos histéricos que se nos lanzan en tromba .

Los caminos se van abriendo poco a poco, mediante muros y puertas. Y es difícil perderse. Todo es avanzar, disparar y mostrar reflejos. Técnicamente, además, el juego promete. Combina un potente motor gráfico propio con un motor físico («Havok») capaz de hacer diabluras. Quizá peca de pocas armas (cinco), pero es todo un derroche de buen hacer. Prepárate para un viaje nunca visto a la diversión más infernal.

F.D.L.

▶En preparación:
PC, XBOX
▶Estudios/compañía:
PEOPLE CAN FLY/ DREAMCATCHER
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2003
▶Página web:
www.painkillergame.com

Homeworld 2

¿Revolución? No: Evolución

Hace cuatro años, «Homeworld» dio una nueva vuelta de tuerca a la estrategia en tiempo real, al incluir batallas reales en 3D. Ahora regresa en una segunda parte que corregirá los defectos y mejorará la jugabilidad de su predecesor.

Primera impresión



nos gusta

- La interfaz ha sido mejorada a conciencia.
- Ahora, los dos bandos van a poder aplicar diferentes estrategias.
- Las explosiones son más espectaculares aún que en la anterior entrega de la serie.
- Podrás llevar a tu flota de una misión a otra del juego.
- Los cazas ya no van a resultar inútiles en las misiones finales.



nos gusta

- Puede que los requisitos mínimos serán demasiado altos.
- Su estética será demasiado similar a la de su predecesor.
- En batallas complejas resultará un poco complicado orientarse.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Sencillo y variado en sus misiones, promete ser una gran continuación



Tras encontrar su planeta natal, Hiigara, los hiigaranianos han hallado la paz y la felicidad. En estos 100 años, han arado los campos y han construido casas. ¿Quién puede sacar un buen juego de tan aburrida existencia? Nadie –o quizá Syd Meier…, pero esa es otra historia.- En cualquier caso, Relic, viendo que así no había quien narrara una historia épica, se ha sacado de la manga una antigua profecía que cuenta el retorno de un dios, junto a la amenaza de una nueva raza de nómadas espaciales: los Vaygr…

Si funciona, no lo toques...

El punto de partida de «Homeworld 2» no va a variar: una gran nave nodriza, que transporta a toda una civilización, irá por el espacio reciclando recursos para crear una flota de naves de batalla. Y como en su antecesor, la flota se lleva de un nivel a otro. Con todo, ahora una batalla con demasiadas bajas no obligará a jugar misiones anteriores para no perder naves: si tu flota es pequeña, el juego se adaptará a ella, reduciendo el número de enemigos.

Gráficamente, «Homeworld 2» ha evolucionado un montón, pues va a aprovechar los últimos efectos incluidos en DirectX9 para recrear naves extremadamente detalladas, increíbles efectos de luces y explosiones, y gigantescos obstáculos: meteoritos, esqueletos de naves, nebulosas… Otra de las mejoras más significativas será la interfaz, en la que podremos desplazar la cámara con las teclas del cursor, realizar cualquier acción sin abandonar la batalla, y acceder a opciones básicas para cada unidad, mediante menús asociados al botón derecho.

Los retoques en la jugabilidad mejorarán la profundidad estratégica. Los dos bandos tendrán unidades y árboles tecnológicos distintos, por lo que las misiones serán más variadas; las nuevas unidades, como la fragata de marines, que invade una nave y la controla, podrán cambiar el curso de la batalla. Las misiones son más equilibradas, pues será posible usar naves débiles, como los cazas, para atacar los subsistemas de las grandes, de forma que cada unidad va a tener su utilidad, incluso en las últimas misiones, o en el multijugador. En este modo se añadirán nuevos mapas y modos de juego, destacando "Acabar con la nave nodriza" o el clásico "Deathmatch".

Aunque estas mejoras prometen un buen juego, habrá



¿Sabías que...

... las naves del primer «Homeworld» tenían 300 polígonos, mientras que las de «Homeworld 2» van a disponer de 2000 polígonos?

Con los menús transparentes, la nueva interfaz permitirá construir naves sin tener que abandonar el campo de batalla.

En la nueva entrega de la saga, podremos mover naves de un lugar a otro con un simple "clic".

Los objetos de cada escenario servirán para esconderse y mejorar la defensa de las fragatas.



A qué se parece...



«Haegemonia» incluye la conquista de planetas junto a la construcción de naves y los combates.



«O.R.B.» copia descaradamente todas las virtudes de «Homeworld», sin aportar apenas ideas propias.

aspectos mejorables. Los requisitos mínimos –tarjeta con T&L por hardware, o sea, de GeForce 3 para arriba- van a ser muy altos para un juego que se desarrolla en el espacio. La interfaz será cómoda, pero, por la naturaleza del entorno 3D, en batallas con decenas de naves será confuso dar las órdenes a cada grupo. Igualmente, aunque algunas de las 15 misiones individuales sean largas, el número se nos antoja corto. Es de esperar que estos escollos se superen en la versión final, que parece prometedora.

J.A.P.

- En preparación: **PC**
- Estudios/compañía: **RELIC/SIERRA/ VIVENDI UNIVERSAL**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ (Textos).**
- Fecha de lanzamiento: **VERANO 2003**
- Página web: ***www.homeworld2. sierra.com***

Vega$: Make it Big

¿Qué serías capaz de apostarte…?

Muchos han hecho ya eso de viajar a Las Vegas, perder todo su dinero y acabar casándose vestidos de Elvis en una capilla por diez pavos. Pues ser el pez gordo que desplumа a esos incautos es justo lo que te ofrecerá este prometedor juego.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Poder "entrar" en los casinos para decorarlos a nuestro gusto.
- La enorme cantidad de visitantes que va a manejar el juego.
- La completa variedad de ambientaciones.
- Los efectos visuales que nos ofrecerá el motor gráfico.

NO nos gusta

- Puede que no resulte todo lo original que sería deseable.
- El tema del juego y los casinos quizás no tiene demasiado gancho.
- El sistema de control todavía presenta algunos problemas.
- Algunos de los modelos y de las texturas tienen que mejorarse.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un interesante título para los aficionados a los "tycoons".

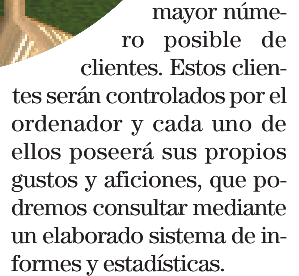


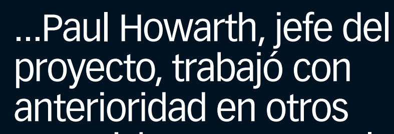

Las Vegas es la ciudad del juego por excelencia, un auténtico icono cultural que, gracias al cine y a la televisión ha alcanzado dimensiones mundiales. Por esta razón, resulta totalmente lógico que, si se trata de hacer un juego en el que vayamos a crear todo un imperio financiero alrededor de la construcción de grandes hoteles y casinos, Las Vegas sea la ciudad en la que ambientarlo.

Hagan juego, señores

En "Vega$: Make it Big" nuestra misión será, en esencia, comprar uno o más solares y llenarlos con todo tipo de instalaciones de ocio para ganar más dinero que nuestros competidores. Las opciones de construcción a nuestro alcance serán numerosas y muy variadas, con más de sesenta edificios diferentes que irán desde casinos y hoteles de diferentes tamaños y estilos, hasta restaurantes o tiendas de regalos, pasando por cines, discotecas, piscinas o incluso montañas rusas… A cada solar que compremos le podremos asignar una ambientación al estilo de los parques temáticos, como el Espacio, la Grecia Clásica o la Era de los dinosaurios, de manera que todos los edificios que construyamos en él estarán decorados en relación a esa ambientación. Luego, como es habitual en este tipo de juegos, una vez construidos los edificios deberemos gestionar su funcionamiento ajustando precios y costes, y, lo que es igual de importante, deberemos también ocuparnos de su mantenimiento contratando a todo tipo de personal, como mecánicos, electricistas, barrenderos, etc. Otro elemento importante del sistema de juego va a residir en la posibilidad de visitar el interior de los casinos, y equiparlos a nuestro gusto con diferentes tipos de máquinas tragaperras, mesas de juego y salas de apuestas. Por supuesto, aquí dentro también vamos a tener la posibilidad de ajustar precios y beneficios, lo que será fundamental a la hora de atraer al mayor número posible de clientes. Estos clientes serán controlados por el ordenador y cada uno de ellos poseerá sus propios gustos y aficiones, que podremos consultar mediante un elaborado sistema de informes y estadísticas. Precisamente, uno de los aspectos más destacados del juego va a ser su capacidad de controlar de manera simultánea una cantidad realmente ingente de persona-







¿Sabías que…

…Paul Howarth, jefe del proyecto, trabajó con anterioridad en otros títulos como «Risk II», «Monopoly Tycoon» y «Beach Life»?

A la hora de diseñar el interior de los casinos, podemos poner tanto detalle como deseemos.

El juego incluye diez ambientes diferentes para casinos y edificios.

Las calles de la ciudad van a estar pobladas por una cantidad enorme de personas.

A qué se parece...



La ambientación de «Casino Inc» es parecida, aunque no se puede decir lo mismo del sistema de juego.



El motor de «Vega$» es herencia directa del de «Monopoly Tycoon», y tienen muchos elementos en común.

jes, una auténtica muchedumbre que va a hacer que las calles de la ciudad tengan un aspecto muchísmo más realista de lo que es habitual en este tipo de juegos. Esto, combinado con un motor 3D bastante interesante, y con un amplio contenido que va a incluir diez escenarios diferentes y doce mapas "sandbox" en los que será posible construir con absoluta libertad, sin ningún objetivo predeterminado, harán de «Vega$: Make it Big» un juego especialmente prometedor, sobre todo para los muchos aficionados que hay a este particular subgénero de la estrategia.

J.P.V.

- En preparación: **PC**
- Estudios/compañía: **DEEP RED/ EMPIRE**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **CASTELLANO**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2003**
- Página web: ***www.deepred.co.uk***

Echelon: Wind Warriors

Acción alternativa

«Echelon» nos sorprendió en su primera entrega por su excelente jugabilidad y una acertada mezcla de acción y simulación. Su nueva entrega emplea idénticos ingredientes pero en mayor dósis. ¿Qué tal habrá quedado la receta?

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Los modelos de las aeronaves, que son originales y numerosos.
- La gran variedad de escenarios, algunos de los cuales ya visitamos en la primera parte.
- La línea argumental, que se desarrolla en el mismo tiempo de la primera entrega.
- La banda sonora original, muy bien compuesta y acorde con la acción.



NO nos gusta

- El manejo con el ratón puede resultar bastante confuso.
- No tenemos noticia de que se vaya a traducir.
- Quizá pueda resultar demasiado complejo para algunos jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un juego de acción tan entretenido como complejo, y muy bien realizado.

BUENO REGULAR MALO

Según palabras del equipo de programación de MADia, el objetivo que han tenido desde el comienzo del proyecto ha sido expandir el universo del original y lograr una mayor inmersión del usuario, de modo que «Echelon: Wind Warriors» deje de ser un mero arcade de acción y se convierta en una experiencia mucho más completa.

Misiones colaterales

Para ello, lo primero en lo que han centrado ha sido en la línea argumental que, como apunte curioso, no sigue donde lo dejó la primera parte -lo que sería lo normal en una continuación-, sino que permanecerá en el mismo momento del ataque de la colonia alienígena a la Tierra, que ya se narraba en «Echelon». La diferencia radica en que ahora encarnaremos a otro piloto de un equipo de asalto distinto, por lo que las misiones que realizaremos, se van a ir desarrollando al mismo tiempo que las de la primera entrega. Incluso, las dos partes van a compartir algunos escenarios.

«Echelon: Wind Warriors» va a constar de 50 misiones, de muy diferente desarrollo y emplazamiento: zonas marítimas con sus islas fortificadas, ciudades atestadas de rascacielos, montañas con cañones y cavernas…, servirán de telón de fondo a objetivos como la cobertura a un escuadrón de bombarderos, la defensa de bases aliadas, el bombardeo de puntos estratégicos, reconocimiento y patrulla de zonas conflictivas y los clásicos aunque no menos excitantes, combates de cazas.

En cuanto a las aeronaves, tendremos veinte para elegir, que variarán en armamento, blindaje y velocidad, lo que hará que estudiar previamente lo que vaya a exijirnos cada misión será muy necesario para escoger la correcta, lo que le aportará un ligero toque estratégico al juego, que nunca está de más.

A la hora de ponernos a pilotar y disponernos a combatir, parece que disponer de un Joystick adecuado, va a sernos especialmente útil, puesto que el manejo de la aeronave con el ratón y el teclado va a ser un tanto complicado, en la medida en que no vamos a poder definir el ángulo de giro.

Sin embargo, es cuestión de acostumbrarse y de los periféricos a los que estemos



¿Sabías que...

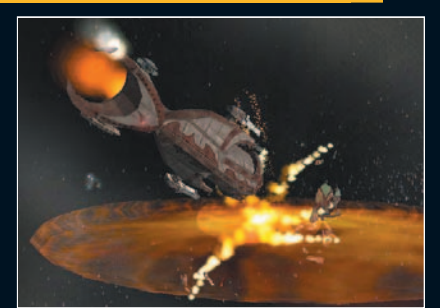
…al terminar este juego, MADia se ha dividido en tres compañías, dos van a seguir creando juegos y la otra se dedicará a la telefonía móvil?

Pilotaremos hasta 21 naves, tanto de combate como de transporte, todas con armas y características diferentes.

En esta nueva entrega el apartado gráfico del juego ha mejorado notablemente.

Además de la vista subjetiva, habrá otras más espectaculares, pero menos prácticas.

A qué se parece...



«Freelancer», en donde pilotamos una aeronave interestelar, pero con un manejo mucho más sencillo.



«Unreal the Awakening» es otro trepidante arcade repleto de aliens y en el que no soltamos el gatillo.

habituados, pues al final «Echelon: Wind Warriors» se acabará delatando como un juego de acción de última generación, y muchos de los aficionados a este género prefieren el ratón por encima de cualquier otro dispositivo de control…

La optimización del motor gráfico empleado en la primera parte, va a hacer posible un aumento en el detalle de los modelos y una mayor complejidad en las texturas, sin perder un ápice en la fluidez de la acción. Y por su parte, el cuidado sonido aportará la guinda a este delicioso pastel que ya estamos deseando saborear.

C.F.M.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
MADia ENTERTEIMENT
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
INGLÉS (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
SIN CONFIRMAR
▶Página web:
www.echelon-windwarriors.net

EL ORDEN ROMANO

Aquellos que hayan jugado a «Praetorians» recordarán la ventaja de usar ciertos tipos de formaciones especiales de ataque y defensa, como la conocida "tortuga". La serie «Total War» siempre se ha caracterizado por la libertad total en la colocación táctica de sus escuadrones y el uso de distintas formaciones de ataque, pero es quizás en «Rome» donde mayor importancia se le está dando a este aspecto. Aunque no todas las facciones utilizarán las mismas formaciones, al dirigir a las aquellas en las batallas nos daremos cuenta de que en el nuevo juego tienen más importancia que en los anteriores. Tanto en «Shogun» como en «Medieval» llegaba un momento en que el caos imperaba de manera total. Pero eso es algo que se quiere evitar, en la medida de lo posible, en «Rome». El control y dominio de formaciones especiales nos ayudará en la batalla casi tanto como el contar con un buen general o un tipo especial de unidades. Eso sí, algunas facciones bárbaras, haciendo honor a su nombre, seguirán siendo el paradigma absoluto del desorden.

ROME: TOTAL WAR

SI VIS PACEM PARABELLUM

Revolución en la estrategia



En tiempo récord, The Creative Assembly ha marcado un hito en el mundo de la estrategia. La serie «Total War» ha creado una legión de seguidores en todo el mundo. Y es sólo el comienzo. Su nuevo proyecto, «Rome», muestra las batallas más realistas y épicas jamás vistas en un PC. ¿Cómo lo están consiguiendo?

La aparición de «Shogun: Total War» en el panorama de la estrategia mundial marcó un punto de ruptura, y aportó una bocanada de aire fresco, en el poderoso y competitivo, pero algo rígido, género. Aunque no se puede hablar de un título que rompiera moldes, sí aportó la originalidad necesaria para, con los mismos mimbres que han marcado el género desde hace años, componer una sinfonía bastante afinada.

La idea de combinar turnos y tiempo real no es nueva. Pero sí lo era más la de separar distintos apartados del género, como la gestión y el combate, por completo,encuadrándolos dentro de cada uno de estos dos campos.

Esa fue una de las grandes bazas de «Shogun» para abrirse paso.

MADUREZ EN LOS COMIENZOS

The Creative Assembly se estableció rápidamente como un estudio a tener muy en cuenta en el panorama del género. Algo que sólo unos cuantos elegidos se pueden permitir con un primer título. Sin embargo, algo que también marcó tanto a la serie «Total War» como a sus responsables fue la realización práctica de su proyecto. El apartado estratégico, quizá, no fuera nada que no se hubiera visto antes, incluso bastante más profundo en otros títulos –ahí está el paradigma de «Civilization–. Fue, sin embargo, en el campo del combate en tiempo real donde se rompieron los moldes. Un entorno 3D se combinaba con unidades bidimensionales, en cantidades ingentes. El aprovechamiento de la orografía de forma plena, de las formaciones tácticas, de los valores únicos de cada tipo de unidad y de la perfecta jerarquía en ataques, defensas y acciones especiales marcó a «Total War» como un ejemplo en su apartado dentro del género.

Y luego, claro, llegó «Medieval» que marcó el punto de madurez. ▸▸

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El nuevo motor 3D; es impresionante.
- El enorme número total de facciones distintas.
- La lucha interna por el poder de Roma con distintas facciones imperiales.
- Las posibilidades que abren las nuevas unidades especiales.
- El tamaño de fortalezas y ciudades.

NO nos gusta

- La vertiente del mapa estratégico no ha sido desvelada.
- Para muchos no dejará de ser más de lo mismo.
- No se sabe sí existirán novedades significativas en el multijugador.

CHOQUE DE CIVILIZACIONES

El aumento del número de facciones diferentes en «Rome», que en ocasiones también podemos definir de civilizaciones, ofrece varias perspectivas a considerar. Por un lado, el juego garantiza una mayor diversidad de modos de juego, tácticas y, por tanto, una mayor diversión. Por otro, es muestra del esfuerzo que The Creative Assembly está poniendo en el desarrollo de su proyecto. El estudio llevado a cabo para recrear una época fascinante en los conflictos bélicos ha sido llevado por el equipo de un modo concienzudo. En todo caso, recordemos que la serie «Total War» no pretende ser una simulación histórica, sino una recreación. Pero llegado el momento de la batalla contemplaremos en acción casi todo lo imaginable en cuanto a unidades. Las más espectaculares siguen siendo, sin duda, los asedios y asaltos a ciudadelas y fortificaciones. Son instantes en que se despliegan todas las posibilidades del juego: catapultas, tácticas de defensa, artillería ligera, asaltos en formación, uso de escaleras, máquinas de guerra… y unidades especiales, que muestran su poder en la combinación de las acciones en el mapa estratégico con las batallas.

LA SERIE «TOTAL WAR» ADQUIERE CON «ROME» UN ENORME EMPUJE EN SU FACETA MÁS VISUAL Y ESPECTACULAR

HISTORIA Y ESTRATEGIA

La historia es el punto de referencia para el equipo. Lo han demostrado ya de sobra y, sin ser unos puristas, «Rome» va a marcar diferencias con los juegos anteriores. Las habituales campañas históricas se complementan con las también conocidas batallas históricas (entre ellas, las Guerras Púnicas y la conquista de la Galia por Julio César). Nos encontraremos con héroes reales, habrá una tremenda innovación en unidades especiales (ingenieros de asedio, sacerdotes, senadores, etc.), unidades de ataque (elefantes, perros...), más de veinte facciones distintas, posibilidad de luchar en guerras civiles en Roma, nuevos modos de juego (victorias por condiciones especiales)... y, claro, un nuevo y espectacular motor gráfico 3D, que ha asombrado allí donde se ha visto.

MÁS REAL QUE NUNCA

Combinar realismo, épica y accesibilidad es un objetivo complicado, pero es el que se han marcado en The Creative Assembly. Quieren conseguir que «Rome» sea el mejor, más espectacular y más divertido juego de toda la serie «Total War», mejorando allí donde la jugabilidad lo exige y, sobre todo, haciéndolo impresionante visualmente. El potente motor de «Rome» gestiona con una fluidez pasmosa los ya conocidos diez mil hombres en combate, pero totalmente en 3D. Algo que resulta difícil de creer si no se ve pero os aseguramos que es totalmente cierto. Algo que, unido a la ya conocida calidad de «Total War», augura un otoño de 2004, cuando el juego aparezca, realmente magnífico para los aficionados al género.

THE CREATIVE ASSEMBLY. UN ESTILO INIMITABLE

Nuestro encuentro con los chicos de The Creative Assembly solventó algunas incógnitas que se ciernen sobre «Rome». Más interesados, por el momento, en mostrar las posibilidades y potencia del nuevo motor desarrollado para «Rome», mantienen aún en secreto algunas opciones de juego. Su interés principal es hacer el juego más accesible e intuitivo. Por ello, han tenido muy presente todas las sugerencias de prensa y usuarios recogidas desde la aparición de «Medieval».

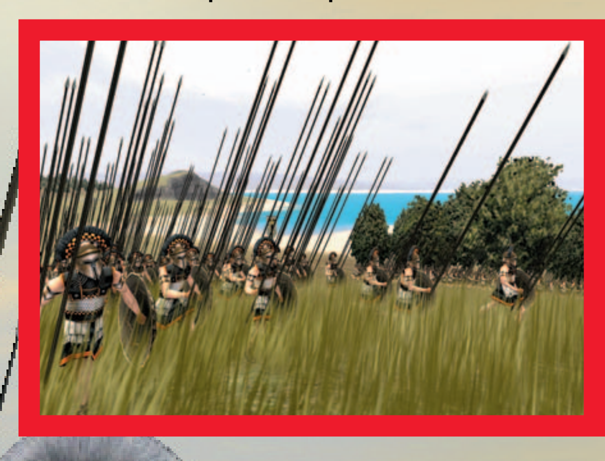
Asimismo, preguntados sobre las posibilidades de nuevos modos de juego, comentaron ligeramente la posibilidad de modificar la victoria por logros gloriosos. Su posible sustituta sería una condición especial de victoria por civilización, que empuje al jugador a mantener durante toda la campaña tácticas concretas.





LA IMPORTANCIA DE LAS 3D

La combinación del bitmap en las unidades y los escenarios tridimensionales en «Shogun» y «Medieval» permitía combinar la cantidad con la calidad. Pero no ha sido suficiente para The Creative Assembly. El nuevo motor gráfico de «Rome» es capaz de gestionar con acierto cantidad y calidad, pero usando en todo momento las tres dimensiones. Lo que parecía una fanfarronada en su anuncio, se convierte en asombrosa realidad al contemplar el juego en acción. Lo que despierta, además, un buen número de preguntas, a las que el equipo, astutamente, aún no quiere dar respuesta: ¿Será posible tender emboscadas en la maleza, al estilo de «Praetorians»? ¿Dificultará el terreno, y no sólo por las elevaciones, la marcha de las unidades? «Rome» promete sorpresas... en 3D.



MUCHOS PRETENDIENTES AL PODER DE ROMA

Más que nunca en toda la serie, en «Rome» nos encontramos con que el concepto de "civilización" pierde enteros frente al de "facción".Bien es cierto que el número de opciones para escoger el bando con que jugar, veintiuno por el momento, es mayor que nunca. Cartagineses, hoplitas, hunos, egipcios, etc. mostrarán grandes variaciones en la configuración de sus ejércitos, creación de infraestructuras y demás. Pero donde más llama la atención «Rome» no es en la opción de combate de distintas culturas. Eso es algo que, en mayor o menor medida, ya estaba reflejado en los juegos precedentes. La gran diferencia viene dada por las luchas intestinas. Las guerras civiles entre distintas facciones de una misma civilización, la romana, abren insospechadas posibilidades. Al menos, hasta cuatro facciones distintas se disputarán el poder de Roma. Y los contactos en Senado, ejército, religión, etc. implicarán sustanciales variaciones en el equilibrio de la balanza del poder.

¿HACIA DÓNDE VA EL GÉNERO?

El mundo de la estrategia vive un momento espléndido. Aunque bien es cierto que son muchos los juegos que se benefician de "homenajear" a fórmulas que funcionan bien. ¿Es hora de inventar nuevos conceptos?

Puede ser algo alarmista hablar de una necesidad imperiosa de innovar. El momento era mucho peor hace algunos años, cuando una abrumadora mayoría de juegos se centraban en fórmulas similares a series como «Command & Conquer» o «Age of Empires», y casi todo eran perros iguales con collares distintos. Aunque siempre han existido excepciones magníficas, como «Starcraft».

Quizá la serie «Total War» también se englobe como una excepción, que ha acabado creando aficionados por todo el mundo. Su mejor idea: mezclar turnos y tiempo real. Y su mejor realización ha sido utilizar un motor para las batallas capaz de crear experiencias épicas, sin recurrir al extremo detallista que se deba centrar en pocas unidades.

En realidad, podemos estar hablando de caminos divergentes en el género, lo que no es ni mucho menos malo. Cuantas más opciones y diversidad, mejor. Cuantas más posibilidades de elección, mayor número de aficionados. Incluso, aquellos que echaban de menos un concepto más "puro", representado por series como «Civilization», han tenido posibilidad de satisfacer su demanda con la última expansión de «Civilization III», que añadía la siempre deseada opción multijugador. La propia existencia de la serie creada por Sid Meier también demuestra algo: para tener un buen juego no son necesarios los entornos 3D. En la estrategia resulta mucho más importante lo que subyace que lo que se ve.

Por fortuna, parece que las perspectivas para el futuro son excelentes, y que las ideas siguen brotando a tan buen ritmo como los "clónicos". Y un simple recordatorio. Si hablamos de estrategia, no podemos olvidarnos de Pyro. Uno de sus nuevos proyectos, ambientado en la época napoleónica, va a dar mucho, pero que mucho que hablar en el futuro.

TOTAL WAR: ESCUELA DE ESTRATEGIA

En un género donde cada vez es más difícil sorprender, la aparición de "Total War" fue capaz de marcar diferencias y abrir un nuevo camino en la estrategia. La combinación de turnos y descomunales batallas en tiempo real resultó todo un hallazgo. La clave también se centraba en no dejar como simple comparsa el apartado estratégico, mezclando en el mismo diplomacia, economía, infraestructuras, entrenamientos, etc. En cierto sentido, es como combinar lo mejor de la estrategia en tiempo real con lo mejor de los turnos, pero sin implicarse al máximo en este apartado.

A «Shogun», con una atractiva ambientación en el Japón medieval, le siguió una expansión («The Mongol Invasion»), que centraba la acción en un momento histórico muy específico y en un área más limitada que el original. Una tendencia que ha seguido en «Medieval», ampliado con «The Viking Invasion». Aunque es un diseño de juego que, quizá, pueda y deba pulirse en varios aspectos. Muchos echamos de menos más profundidad en las campañas o jugar con una mayor relevancia de ciertos personajes históricos en el apartado estratégico.


SHOGUN

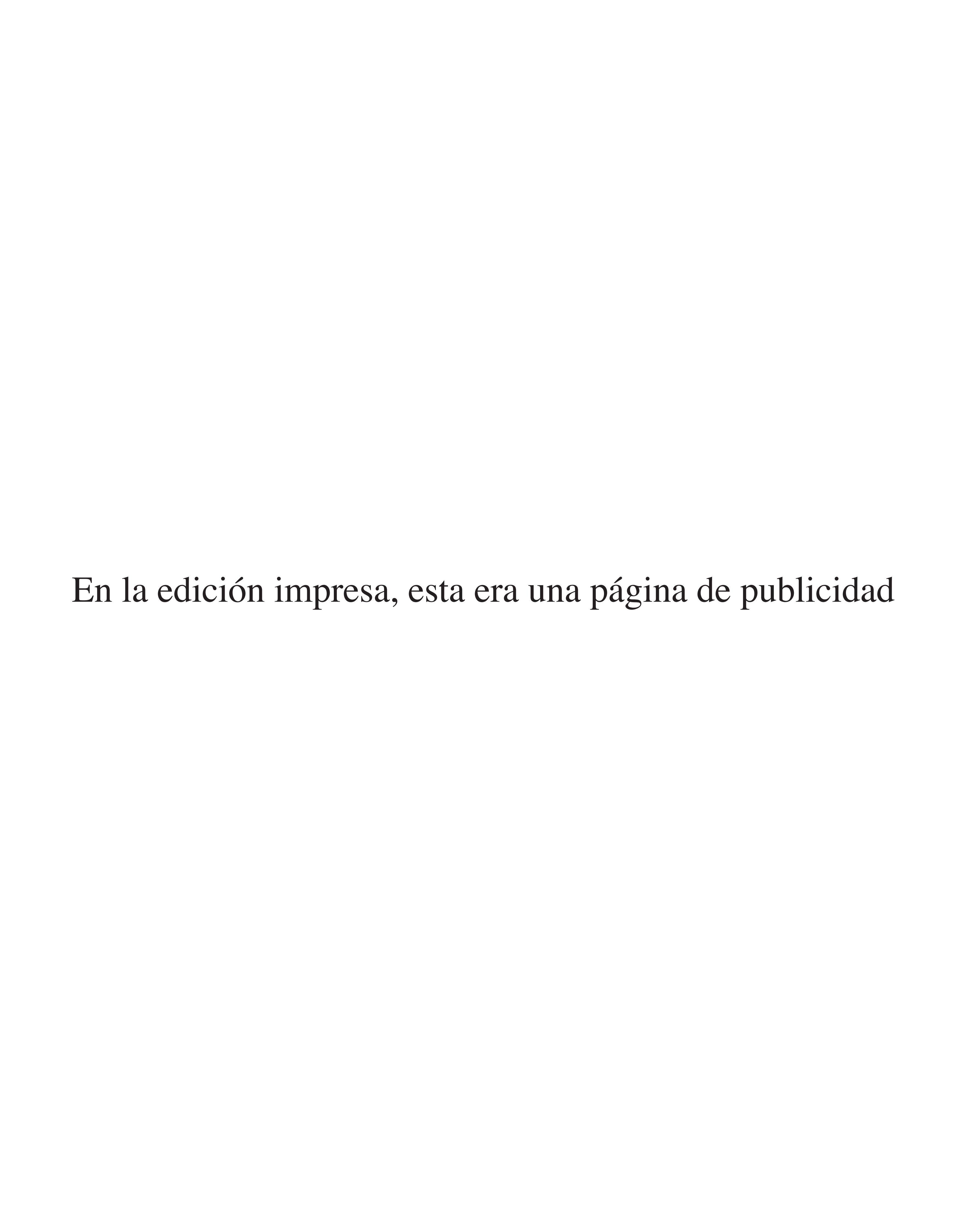
MEDIEVAL





LA REALIDAD DE LAS BATALLAS

Más real que nunca es el espectáculo de la batalla en «Rome», con un motor gráfico que resulta sorprendente. La mayor virtud que posee es la fluidez. Quizá el número de polígonos que compone cada modelo 3D no es especialmente elevado, pero sí lo es el detalle de sus texturas y la calidad de las mismas. Además, las animaciones están basadas en la captura de movimientos, lo que asegura que el realismo que destilan los ejércitos en «Rome» sea máximo. Es algo que aún tiene más mérito al comprobar el variado número de unidades (más de 125 diferentes) que combinan distintos armamentos, máquinas de guerra, uso de caballería, etc.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Far Cry

Tu nombre es Jack. Al menos, eso lo tienes claro. Porque todo lo demás es un auténtico caos. Sin saber cómo, te has visto convertido en la presa de un grupo paramilitar en una isla del Pacífico. Tú sólo estabas allí como acompañante y guardaespaldas de una periodista que buscaba materiales para su reportaje y, de pronto... ella es secuestrada, tu barco vuela por los aires y el juego de la caza ha comenzado. ¿Qué está pasando? ¿Qué secretos se esconden en la isla? ¿Por qué están allí? ¿Dónde está tu cliente? Y, lo más importante, ¿cómo vas a salir de ésta?

Micromanía



Half-Life 2

Imagina que todo tu pasado y tu vida anterior como científico se quedaron hechas trizas hace años, en un solo minuto. Imagina que todo se debió a la causalidad y a estar en el sitio equivocado, en el peor momento posible. Piensa en la posibilidad de que un experimento haya abierto las puertas del infierno. Poco a poco, vislumbras la terrorífica verdad… un oscuro personaje, la búsqueda del arma perfecta, una conspiración en la sombra, una dimensión paralela, viajes en el tiempo, alienígenas… Ahora, imagina Black Mesa. Imagina que aquello solo fue el principio. Imagina que todo es real. Hoy, al menos, cuentas con la ayuda de la preciosa Alyx. Imagina que tu nombre es Gordon Freeman…

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

¡Viva lo virtual!

Casi ni me acordaba de todo lo que significó "Tron", hasta que me he puesto manos a la obra con el juego. No sólo me he encontrado con una verdadera maravilla sino que, tanto tiempo después, me animé de nuevo con la película y me ha vuelto a encantar. Y en mi opinión no se podía haber recreado mejor el universo virtual. Aunque a muchos el nombre de "Tron" no les diga nada, creo que esta es una buena oportunidad para disfrutar de un juego sensacional, y descubrir una no menos estupenda película, pese a los veinte años que han pasado desde su estreno en cines.

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque preferimos ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Rise of Nations, Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad.



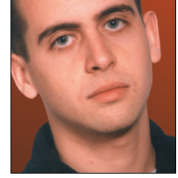
ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Midnight Club II, Moto GP 2, NBA 2003.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: La Gran Evasión, Silent Hill 2.



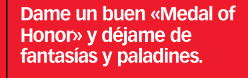
CARLOS MATEOS
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Heaven & Hell, Tron 2.0.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: GTA Vice City, Breed, Tron 2.0, Secret Weapons of World War II.

LA CUESTIÓN DEL MES
En el mundo de la acción, ¿prefieres un universo realista o te gusta más una ambientación fantástica?

La fantasía –o lo virtual– es de lo que viven, en realidad, los juegos.



Dame un buen «Medal of Honor» y déjame de fantasías y paladines.

Si el juego es bueno, da igual la ambientación. Las dos son muy válidas.

Prefiero la fantasía de todas, todas. Para realismo, el telediario.

Una buena recreación histórica da mucho juego en la acción.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras



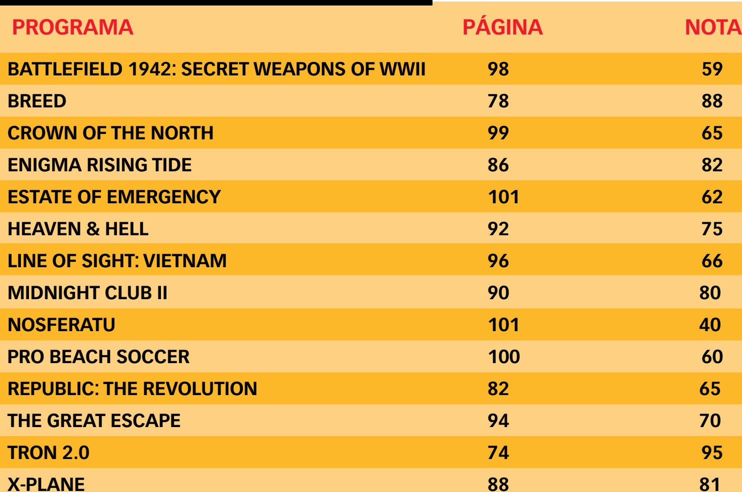
SÍ nos gusta

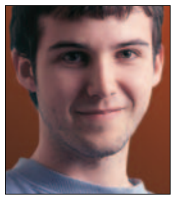
- Que una de las licencias de cine con mayor solera, "Tron", haya tenido una adaptación tan espectacular como la conseguida por Monolith.
- Que aunque pocos, los representantes del género de simulación de vuelo, como «X-Plane», mantengan un buen nivel de calidad.
- Que la velocidad no se limite a la simulación, y sea tan divertida como en «Midnight Club II».
- Que géneros minoritarios, como representa «Enigma» sean capaces de abrirse a un público más amplio.

NO nos gusta

- Haber esperado tanto para un juego como «Republic« que, pese a sus virtudes individuales, falla en el conjunto y se muestra aburrido.
- El casi inexplicable fallo de los creadores de «Europa Universalis» con un producto como «Crown of the North». Un tirón de orejas.
- Que a estas alturas aparezcan títulos de tan escasas virtudes, pese a las buenas ideas, como es «Nosferatu». Eso sí, el precio es bueno.
- Que la nueva expansión de «Battlefield 1942» se pase de "original", pese a no estar mal.

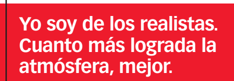
Índice de contenidos





ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Midnight Club II.

¿Y por qué no mezclar ambos entornos? «Tron 2.0» lo ha conseguido.



JESÚS VILALLONGA
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: BloodRayne, Vice City, La Gran Evasión.

Yo soy de los realistas. Cuanto más lograda la atmósfera, mejor.

Tron 2.0

Cuélate en el sistema

Virus, formateos o datos perdidos. ¡Qué sustos nos da la informática! Pero en Tron 2.0 todo cambia, para ofrecernos un apasionante viaje al interior de un sistema digital. Si te gustó "Tron" alucinarás y sino lo conoces... seguramente también.

Hace más de veinte años que se estrenó "Tron" en el cine, convirtiéndose en un hito en la ciencia ficción. Este filme, considerado de culto, fue pionero en el uso de imágenes generadas por ordenador en una película. Pero hasta ahora, no había inspirado un videojuego que pretendiera ser fiel al universo «Tron», debido en parte a lo arriesgado de la complejidad de éste y a la tecnología que requeriría. Sorprendentemente «Tron 2.0», además de hacer esto mismo precisamente, es también una continuación en forma de videojuego.

Materia convertida en datos

Nuestro personaje es secuestrado por un programa que requiere nuestra ayuda, convirtiendo su materia en datos e insertándolos en un sistema informático muy complejo en el que cada

La referencia

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



- **«Tron 2.0» se inspira en un universo de fantasía que recrea un entorno digital mientras que «Allied Assault» se ambienta en misiones de la 2ªG.M.**
- **Ambos son juegos de acción, pero «Tron 2.0» tiene un guión más complejo y elaborado y cuenta con un leve toque rol.**
- **«Tron 2.0» es más avanzado técnicamente.**





Al ingresar en el sistema como Jet, encontramos a Byte, que nos servirá de guía en los niveles iniciales.

Aquí, en los "archivos del sistema" el operador nos dará pistas valiosas para desvelar la trama.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** Ram: **128 MB, 512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos, voces y manual) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Monolith Productions** Compañía: **Disney Interactive** Distribuidor: **Planeta Interactive** Número de CDs: **2** Lanzamiento: **Septiembre 2003** PVP recomendado: **42,00 euros** *(6.988 Ptas.)* Página Web: ***www.Tron20.net*** Ofrece información del juego, galería, fondos, videos y "cómo se hizo", pero no está suficientemente actualizada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de niveles: **30** Personajes disponibles: **1** Modos de juego: **Acción en primera persona y torneos de motos de luz** Armas disponibles: **6 (con diferentes variantes)** Editor de misiones: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Enfrentamiento individual o por equipos y torneos de motos (circuitos del juego individual más 16 adicionales)** Número de jugadores: **16** Opciones de conexión: **LAN, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHZ** Ram: **256 MB** Disco Duro: **2,4 GB** Tarjeta 3D: **32 MB, DirectX 9** Módem: **56Kbps**

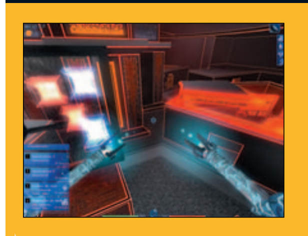
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** Ram: **512 MB** Disco Duro: **2,5 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600, Radeon 9700 Pro** Módem: **ADSL**

El Control Central de Programas, un engendro insaciable de poder, domina el sistema. Nuestro objetivo será arrebarle su control con la ayuda de Tron 2.0.

Los bits binarios controlan funciones sencillas, del tipo... sí/no o abre/cierra.

Nuestro Jet es un "programa no autorizado" para los agentes del Kernel.

Versión actualizada





EL DESARROLLO DE JET, –la versión digital de nuestro personaje–, añade ciertos elementos de rol al juego. Podemos desplegar un menú en el que encontramos un inventario con lo que posee Jet y el nivel y descripción de sus habilidades.

LAS SUBRUTINAS, que se almacenan en el inventario y se cargan en los "bancos de memoria" libres, consisten en programas que podemos utilizar para mejorar las características de Jet. En la práctica son armas, armadura y artefactos útiles.

CON LAS MEJORAS que conseguimos en cada nivel podemos actualizar la versión de Jet y, con ello, incrementar las habilidades y características de nuestro personaje como su nivel de salud o de energía máximos. La de tasa de transferencia nos permitirá descargar rutinas más rápidamente.

«TRON 2.0» CONVENCE POR SÍ SOLO. ES MAGISTRAL EN SU CONJUNTO Y BRILLANTE EN EL DISEÑO DE LA ACCIÓN, PERO ADEMÁS OFRECE UN VALOR AÑADIDO PARA LOS FANS DE "TRON"

programa está representado como una entidad viva. Apartir de ahí y a través de un guión que transcurre paralelamente en un entorno digital y en la realidad dentro del juego, descubrimos una espectacular aventura de acción, dotada de gran originalidad en sus distintas formas de juego y de un entorno genuino.

Jet es nuestro personaje digitalizado, y se interna en el sistema de manera "no autorizada". Por ello atraerá la atención de Kernel y sus "programas" de protección, que intentarán desintegrarnos y nos perseguirán por los distintos niveles del juego. Mientras tanto iremos aprendiendo a interactuar dentro del sistema, resolviendo ingeniosos puzzles y descubriendo nuevos personajes, "programas" o humanos envueltos en una compleja trama. Combates armas arrojadizas, carreras en motos de luz y la resolución de puzzles –en su mayoría sencillos– forman la espina dorsal del diseño de la acción en «Tron2.0»

Ayudas al usuario

Es comprensible que a aquellos aficionados que no conozcan el universo "Tron" a través de la película, puedan temer que el juego se les presente complicado o confuso. No sólo por el peculiar estilo visual del universo en que se inspira, sino por la "jerga" informática que se emplea en los diálogos y por el propio entorno. Pero, nada de eso. Desde el primer instante en el juego, es apreciable el esfuerzo de Monolith por dejarnos todo bien claro. El primer nivel, a modo de tutorial, nos introduce en el juego paso a paso explicándonos sólo lo que necesitamos saber, sin complicaciones, y evitando la sensación de frustración que se da cuando un juego es difícil de entender. Más adelante, de modo in- ▶▶


Nuestro personaje, –su materia– es descompuesto y transformado en datos e integrado en el sistema.


La interacción con otros personajes –"programas"– es crucial para avanzar en cualquier nivel.

Lanzar el disco es todo un arte. Sólo este arma permite también rechazar los ataques del enemigo.

Un guión en dos mundos





LA AVENTURA DE ALAN2 comienza en la realidad. Nuestro personaje es el hijo de Alan, quien fue programador del programa "Tron" original –el de la película–. Al ingresar en el sistema la historia se bifurca entre los sucesos de la vida real y en nuestra propia aventura dentro del sistema.

LEYENDO LOS EMAILS que encontramos en los "cestos de programa", con los videos y la información que nos proporcionarán otros personajes iremos descubriendo una compleja trama, que afecta a la compañía fCon, para la que trabajamos, y a una poderosa y rival que pretende hacerse con su tecnología para llevar a cabo oscuros planes.

«TRON 2.0» HACE UNA INGENIOSA INTERPRETACIÓN DE UN ENTORNO DIGITAL VIVO, CON UNA BELLEZA VISUAL SOSTENIDA EN BASE A UNA TECNOLOGÍA MUY BIEN APLICADA

tuitivo y a través de las ayudas que se activan con cada nuevo concepto, podemos ir dominando más y más habilidades de nuestros personaje y experimentar todas las posibilidades de interacción que ofrece «Tron 2.0».

Figuración de lo abstracto

Por otro lado, aquellos que posean nociones de informática, encontrarán esta utilización de simbolismos, y conceptos propios de la informática, bastante acertada para representar un entorno digital "vivo". La interpretación que hace Tron 2.0 del sistema es muy ingeniosa y divertida. Además está bastante bien fundamentada dentro de la propia fantasía de "Tron". Por citar algunos ejemplos podemos referirnos al modo de actuar que tiene en el juego un virus informático: expandiéndose por diversos niveles con agentes que infectan el sistema, las redes de comunicación con pistas que transportan datos, los sistemas de protección, e incluso un formateo del sistema.

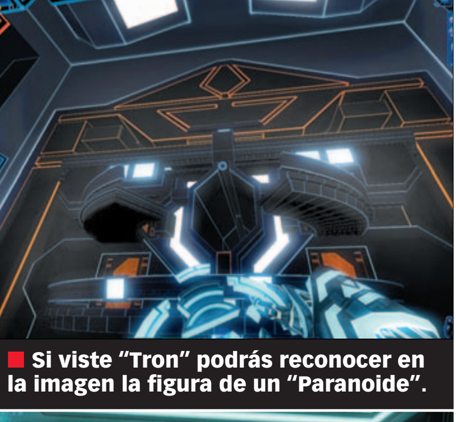
Actualizaciones para mejorar

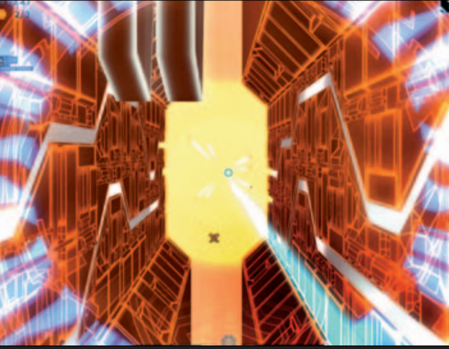
Uno de los elementos de juego que contribuyen a hacer «Tron 2.0» un juego único, es el sistema de mejoras implementado al personaje. Consiste en una especie de inventario en el que están recogidas las características de Jet, que pueden incrementarse a medida que se completan los distintos niveles. Otra forma de conseguirlos es recoger las actualizaciones –comenzamos con la 1.0– que se reparten ocultas por el escenario.

Universo "Tron"

LAS MOTOS DE LUZ, también llamadas "lightcycles", son auténticos iconos del cine de la ciencia ficción. Sin duda están presentes en una de las escenas más recordadas de "Tron". En «Tron 2.0» no podían faltar, pero sorprendentemente, en el juego resultan aun más espectaculares. Las partidas en multijugador con las motos son tan simples como divertidas.

LA ESTRUCTURA DE TRON 2.0, no abandona en ningún momento la de el filme en el que se inspira. No sólo encontramos constantemente personajes originales o equivalentes de la película, sino que el uso de conceptos informáticos para dar vida al entorno está actualizado. Los gráficos y los sonidos acompañan con tal armonía que quedas hipnotizado.


Si viste "Tron" podrás reconocer en la imagen la figura de un "Paranoide".


Entre las armas existe una variante con mira de largo alcance, muy eficaz.


La representación gráfica de un virus que ataca el sistema es muy ingeniosa.


Los torneos con las motos de luz son vertiginosos y muy, muy adictivos.

Pero dentro de este sistema, el aspecto que más enriquece el juego es el uso de las llamadas "subrutinas". Las encontramos encapsuladas como ítems junto con autorizaciones de acceso o archivos de e-mail. En realidad son un modo de referirse a las armas, armaduras y objetos útiles dentro del sistema. Hay distintos tipos, armas arrojadizas como el disco, o de largo alcance y protecciones anti-virus o escáneres para analizar otros personajes. A lo largo del juego accederemos a subrutinas más útiles, pero siempre deberemos gestionar el espacio reservado en el inventario para cargar las que resulten más útiles en cada momento.El sistema de mejoras en el inventario añade un cierto toque de rol que nos permite configurar nuestro personaje enriqueciendo el juego.

Arriesga y gana

Finalmente, la impecable realización técnica del juego consigue que el universo "Tron" permanezca plenamente vigente después de 20 años desde su estreno cinematográfico. Aparte, se mantiene fiel al mismo, sin excesos ni carencias en su jugabilidad. Sólo se le puede reprochar que algunos de sus puzzles resulten, algo pesados y que algunas de las funciones de las subrutinas no sean útiles y acaben resultando prescindibles. Por lo demás, es un juego altamente recomendable aunque no conozcas "Tron".

S.T.M.

Toma nota

Absorbente y único, demasiado quizá para abarcar todos los gustos.

LO BUENO:
- El guión está muy bien elaborado.
- Acción en múltiples formas con leves pero acertadas dosis de rol.
- Ingenioso empleo de conceptos informáticos para dar vida a su atractivo y peculiar universo.

LO MALO:
- Puede resultar extraño y artificioso para quienes no conocen "Tron".
- Algunas armas son prescindibles.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
95	93

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En individual, el argumento **presenta mejor el universo de "Tron".**

SOLO:
Lo mejor: El buen diseño de la acción lo hace muy jugable desde el principio.
Lo peor: Algunos puzzles resultan algo tediosos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Torneos de lucha y de motos de luz, ambos muy adictivos.
Lo peor: Un máximo de 16 jugadores.

ALTERNATIVAS

ENTER THE MATRIX
También tiene un elaborado guión que nos introduce en un universo virtual más cercano en su imagen al real.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 94

ALIENS VS PREDATOR 2
Similar en su estilo de juego, con puzzles integrados en el guión, armas curiosas y escenarios futuristas.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 83



Breed

El primero de la nueva generación

Una nueva ola de arcades en primera persona se avista en el horizonte. «Breed» puede presumir de estar en el grupo, al ofrecer aspectos destacados en su vertiente tecnológica, y una dinámica de juego que que varía en su desarrollo.

En Brat Designs no han esperado más al lanzamiento de «Halo» en PC, y nos traen su peculiar versión de cómo debe ser un shooter de nueva generación. El fruto de su trabajo ha sido «Breed», un arcade en primera persona con toques de táctica y gran variedad, de acciones y en el desarrollo de las misiones. La trama no es la más original: nos lleva al siglo XXVII, con la humanidad luchando contra los "breeds", una raza alienígena invasora que pretende exterminar a todos los hombres. A bordo de la nave capital Darwin, y con un puñado de marines, debemos golpear a los invasores en sus puntos vitales, para evitar que la Tierra caiga indefectiblemente en sus manos.

Objetivos para todos los gustos

«Breed» presenta objetivos prefijados por la trama, que se van afrontando desde es-

La referencia

UNREAL 2



■ **Los gráficos de «Unreal 2» poseen una similar calidad en «Breed», es decir, elevadísima.**



■ **La ambientación en ambos es muy parecida, pero los escenarios exteriores de «Breed» resultan superiores en cuanto a calidad gráfica.**

■ **Los personajes de «Unreal 2» están más elaborados pero «Breed» aporta mayor variedad.**



■ **Las emboscadas de fuerzas superiores pueden acechar en cualquier lugar de los escenarios.**



■ **Algunas instalaciones resultan ideales a la hora de protegerse y pasar desapercibido.**

Infomanía



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta gráfica: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Disco duro: **800 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (Textos y Voces) **Castellano** (Manual) ▶Edad Recomendada PEGI: **+16** ▶Estudio: **Brat Designs** ▶Editor: **CDV Software** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Septiembre 2003** ▶PVP: **47,95 euros** *(79,78 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.breedgame.com*** Bien diseñada, aunque en inglés, ofrece amplia información del juego, noticias, galería de imágenes, buzón, vínculos y soporte. Visita recomendable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **18 (en diversos escenarios), 2 tutoriales (control personaje y vehículos aéreos y terrestres)** ▶Modos de juego: **Campaña** ▶Modo multijugador: **Sí** ▶Número de jugadores: **16** ▶Modos de juego multijugador: **3 (Deathmatch, Cooperativo, Enfrentamiento por equipos)** ▶Tipo de conexión: **LAN e Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta gráfica: **32 MB con T&L, DirectX 9** Disco duro: **270 MB** ▶Conexión: **Módem 56kbps**

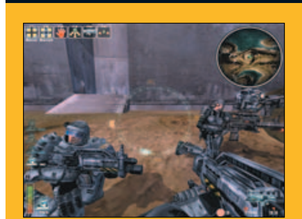
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **1,5 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta gráfica: **64 MB con T&L, DirectX 9** ▶Disco Duro: **270 MB** ▶Conexión: **ADSL, Cable**

■ No sólo los árboles pueden caer bajo nuestro fuego: muchas instalaciones y puestos de control también lo harán en unos escenarios de lo más reales.

■ En ciertas fases el juego se confunde con un simulador de combate espacial.

■ Desde posiciones elevadas se puede atacar al enemigo fácilmente.

¡A la orden, señor!





MANEJAR AL GRUPO de soldados es muy sencillo. Basta la simple pulsación de diferentes teclas de función para que nuestros hombres se agrupen, se dispersen, detengan sus disparos, adopten una formación distinta, o guarden una posición.

HAY QUE PILOTAR diferentes vehículos de devastador poder destructivo en ciertos niveles, como un tanque o una aeronave espacial. La interfaz ha sido muy simplificada de forma que manejarlos sea un auténtico juego de niños… y muy divertido.

MORIR NO ES EL FIN. Si el soldado al que manejamos fallece y quedan miembros del grupo vivos, podemos controlar las acciones de otro y así continuar la aventura. También es cierto que la muerte de un determinado compañero puede endurecer enormemente el desarrollo de la misión.

LA ACCIÓN DE «BREED» ADOPTA VARIAS FORMAS SEGÚN EL TIPO DE MISIÓN QUE AFRONTAMOS, LO QUE SE TRADUCE EN UNA DINÁMICA DE JUEGO DIVERTIDA Y MUY VARIADA

tilos de juego muy diferentes. Normalmente las misiones implicarán introducirse en cierto complejo, extraer un objeto de vital importancia, o liberar a un personaje relevante. Lo realmente destacable ha sido la forma en que estos objetivos pueden ser completados. Alcanzar un determinado punto del mapa no implica seguir una ruta fija, sino que se pueden escoger caminos alternativos, más o menos difíciles de afrontar. Hay escenarios en los que llegar al objetivo requiere pasar completamente desapercibidos, o si no caeremos irremediablemente bajo la abrumadora superioridad del enemigo. Además, tenemos que luchar en solitario, en grupos, e incluso manejando distintos vehículos armados con los cuales hacer "papilla" las estructuras defensivas y los enemigos

Soldados especializados

En algunos niveles, el juego pone a nuestra disposición un grupo de soldados especializados en un determinado estilo de combate, y cuyas acciones debemos coordinar de la manera más adecuada. Así, el francotirador es un elemento vital en escenarios vastos donde el enemigo pueda acechar desde una torre de vigilancia; los "grunts" son los soldados estándar, capaces de defenderse correctamente en todas las situaciones; los artilleros poseen una potencia de fuego realmente poderosa, siendo aconsejable usarlos cuando los "breeds" nos sobrepasen en número. Y decimos "usarlos" aposta, ya que el juego posibilita cambiar de soldado en el transcurso de la partida, siendo ésta una práctica habitual para llevar a cabo los objetivos de la misión. Por su parte, la variedad armamentística no es uno de los puntos fuertes del jue- ▶▶

Tecnológicamente jugable




LOS ESCENARIOS destacan por su belleza plástica y por la alta destructibilidad de los mismos. Muchas de las instalaciones pueden volar por los aires, y lo mismo ocurre con los árboles, que serán carne de cañón ante el poder de nuestras armas.

EL PAISAJE ABIERTO será aprovechado por los "breeds" para ocultarse tras sus innumerables rocas, colinas y recovecos. De hecho, durante la aventura serán constantes las emboscadas y sustos por no investigar el escenario suficientemente.

EL PARECIDO GRÁFICO con «Halo» es evidente. Hay que reconocer que los "breeds" guardan un aspecto físico bastante similar a los alienígenas vistos en el juego de Bungie. ¿Será pura coincidencia? Conjeturas aparte, y por otro lado, los "breeds" cuentan con una puntería extraordinaria. ¡Cuidado!



El artillero a bordo del tanque, que será controlado por la CPU, dará buena cuenta de cualquier "breed" que se interponga en nuestro camino.



La protección del ingeniero será vital en uno de los primeros niveles.



La nave de desembarco tiene armas para "limpiar" la zona de aterrizaje.

go, puesto que los miembros del grupo tan solo llevarán dos armas distintas.

Esplendor a cielo abierto

Jugar con «Breed» supone un auténtico deleite para la vista. Resulta sorprendente la fantástica recreación de espacios abiertos, repletos de colinas, depresiones, valles, y mares de inusual belleza plástica. Esta tónica de calidad no se ve secundada por el diseño de los personajes, quizás demasiado simplista si lo comparamos con los escenarios. Todo el apartado sonoro está bien resuelto, aunque echamos de menos más piezas musicales a lo largo del transcurso de las misiones.

Pero más allá de cuestiones tecnológicas, «Breed» es un gran arcade, cuyo principal atractivo pasa por la variedad en el desarrollo de las misiones. La adicción es elevada gracias a la compleja IA de los enemigos, la dificultad de cada uno de los 18 niveles de los que consta el juego es muy alta, y los invasores muestran una puntería muy precisa, haciendo difícil superar el juego incluso en el nivel más fácil. Tampoco ayudan las pobres opciones para salvar el juego, que ofrecen únicamente la posibilidad de guardado rápido. La vertiente multijugador ofrece tres modos de juego para un máximo de 16 personas al mismo tiempo: DeathMatch, Team Deathmatch y Asalto, algo escueto para lo acostumbrado hoy en día.



RESULTA SORPRENDENTE LA FANTÁSTICA RECREACIÓN DE LOS ESPACIOS ABIERTOS, LLENOS DE COLINAS, VALLES, O MARES DE INUSUAL BELLEZA PLÁSTICA

J.M.H.

Toma nota

Gran esplendor visual y una elevada variedad en el desarrollo.

LO BUENO:
- Los escenarios abiertos son realmente fantásticos.
- La alta IA de los enemigos.
- Existe la posibilidad de acabar las misiones de muy diferentes modos.

LO MALO:
- El diseño de los personajes no está al nivel del de los escenarios.
- Dificultad es demasiado elevada.
- Tiene algunos fallos de código.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
88	84

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La escasez de modos de juego reduce la diversión del multjugador.

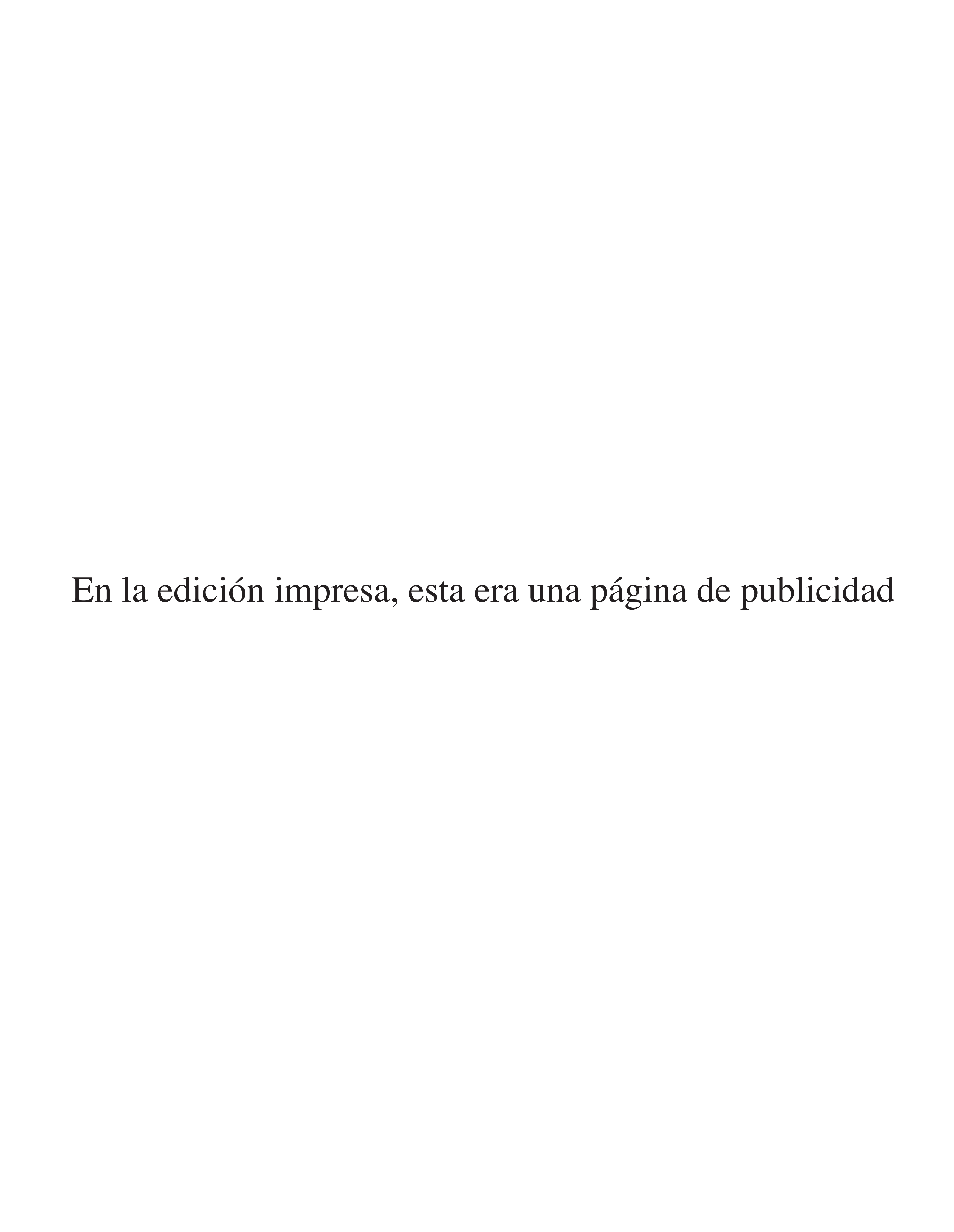
SOLO:
Lo mejor: La campaña es larga, con variedad de misiones y objetivos.
Lo peor: Los escenarios resultan muy complicados.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La dificultad resulta más asequible.
Lo peor: Se echan de menos más jugadores y modos de juego.

ALTERNATIVAS

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
La táctica en este título está mucho más acusada que en «Breed».
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 80

UNREAL 2
Si buscas acción contra alienígenas y buenos gráficos, éste es tu juego, con unos personajes más detallados.
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 92


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Republic: The Revolution

El precio del poder

Fundar un partido político, captar seguidores, luchar contra el gobierno y ganar el control de la República de Novistrana es el plantemiento de un juego muy esperado. Pero, ¿no habrá sufrido el resultado un exceso de ambición?

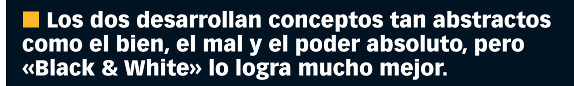
Estamos ante uno de los títulos más ambiciosos que se ha marcado desarrollador alguno. Demis Hassabis, que trabajó codo con codo con Peter Molineux en el desarrollo de míticos juegos de estrategia como «Theme Park« o «Black & White», ha querido volcar toda su experiencia en un juego que desarrollara un concepto tan abstracto como el del poder absoluto. Lamentablemente, cuatro años de desarrollo han dado como resultado un título que no logra mantener el equilibrio entre la complejidad de su temática y su puesta en práctica. Increíble a nivel de programación, pero complicada, poco accesible, y con un desarrollo demasiado lento.

Un buen argumento

La idea de la que parte es, cuanto menos, sugerente: el protagonista presencia –al inicio del juego– cómo sus padres son raptados por el

La referencia

BLACK & WHITE



- Los dos desarrollan conceptos tan abstractos como el bien, el mal y el poder absoluto, pero «Black & White» lo logra mucho mejor.
- El motor gráfico de «Republic» deja atrás al de «B&W» en la solidez de escenarios y acabado final.
- El interfaz de «B&W» es mucho más intuitivo.



El reloj marca constántemente la hora, en tiempo real, siguiendo la sucesión del día a la noche.



La ciudad está dividida en barrios, en cada uno hay determinadas localizaciones de interés.



Infomanía

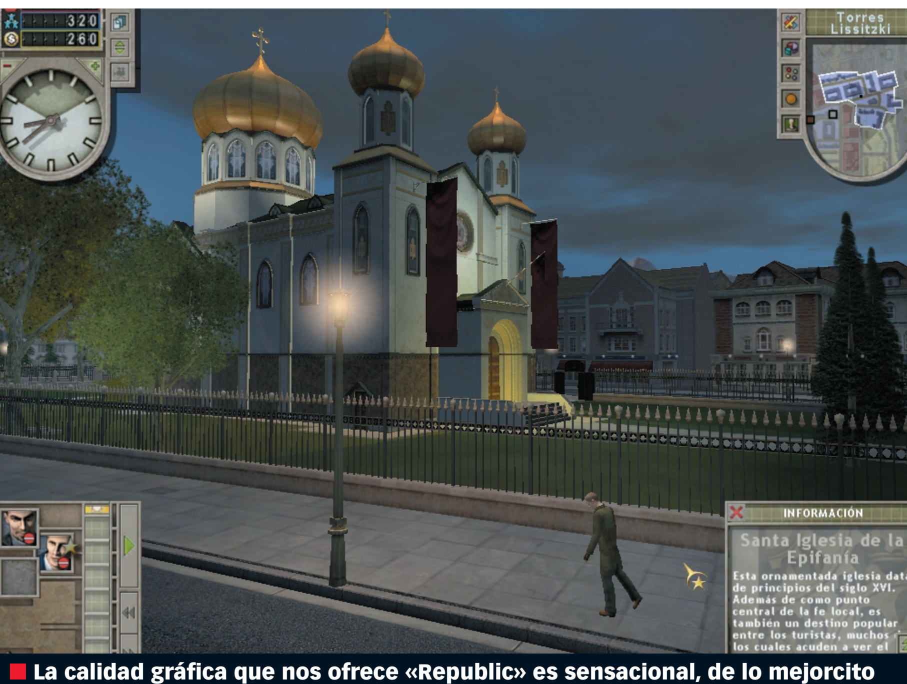
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 64 MB** ▶Disco Duro: **1.2 GB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Elixir Studios** ▶Editor: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDS: **2** ▶Lanzamiento: **12 de septiembre** ▶PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página web: ***www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=130*** Información básica del juego del juego y del equipo de desarrollo, con descargas de salvapantallas. Enlace a la web de la república de Novistrana, ***www.es.novistrana.com***.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes disponibles: **1** ▶Modos de juego: **1 (campaña)** ▶Partidos políticos: **5** ▶Niveles de dificultad: **4 (distinto grado de IA)** ▶Modos de cámara: **3** ▶Finales: **Casi infinitos** ▶Extras: **No tiene** ▶Multijugador: **No tiene**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 Mhz.** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1.2 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1.2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere**



La calidad gráfica que nos ofrece «Republic» es sensacional, de lo mejorcito que hemos visto en PC, si bien sus requerimientos no son precisamente bajos.



El escaso tutorial del juego es muy limitado y poco descriptivo. Muy flojo…



En la partida se nos presentan momentos clave de los otros partidos.

Funda tu partido político





NUESTRO PROTAGONISTA ve cómo sus padres son raptados por el presidente, y tras eso tenemos que pasar 10 rondas de preguntas donde podemos elegir una respuesta en cada una. De esta forma se configura nuestra personalidad y tendencia política, que afectará al desarrollo del juego.

LOS SEGUIDORES los captamos desde el inicio de la partida, enviando nuestro protagonista a convencerlos de que nuestra opción es la mejor. Podemos ver cómo se amplían nuestras filas desde una pantalla estática con toda la información que vamos recavando del resto de partidos políticos.

AL IR GANANDO PODER, nuestro partido se va haciendo poderoso, nuestros seguidores ganan habilidades, suben de nivel y son más eficaces, pero tenemos que tener cuidado con las trampas…

LA EXCESIVA LENTITUD DE SU DESARROLLO Y LA COMPLEJIDAD DE SU INTERFAZ HACE QUE INCLUSO EL MÁS EXPERTO SE ENCUENTRE CON LA SENSACIÓN DE ESTAR PERDIDO EN EL JUEGO

presidente de la imaginaria república de Novistrana, fruto de la desintegración de la antigua URSS. Por ello, afronta el reto de llegar a sustituirlo en el poder y nosotros con él. Partiendo de cero, debemos montar nuestro propio partido político, ganar seguidores, competir en las urnas, y llegar al poder. Comenzamos en una ciudad, Ekaterina, y se nos marcan los primeros objetivos: reclutar adeptos, recabar información de los otros grupos de poder… Es el momento de alucinar con el soberbio apartado gráfico del juego, con una ciudad recreada al detalle, en la que cada habitante es único y se mueve guiado por una altísima IA, con coches que recorren las calles, con cafés atestados de gente… En fin, realmente fuera de serie.

Muy complejo

Pero al mismo tiempo, empiezan los problemas: de las tres vistas que ofrece, sólo una, un mapa en 2D lleno de iconos, es realmente útil. Las otras, sirven para dar ambientación, pero son farragosas de manejar y con pocas posibilidades de interacción. Luego, a la hora de dar las órdenes a los personajes, llega el principal problema del juego: aunque se ha intentado habilmente reducir al mínimo la presencia de la interfaz en pantalla, la realidad es que se trata de un juego de estrategia muy complejo, que nos obliga a recurrir constantemente a los iconos en pantalla para acceder a multitud de submenús con la información que hay que manejar. Igualmente, para dar órdenes a un personaje, hay que pasar antes por varios menús desplegables que el escaso tutorial del juego ayuda poco a entender. Cuando logramos dar por fin una órden, vemos que el personaje la ejecuta de manera realista, yendo a pie de un sitio ▶▶

Cámaras poco útiles





A VISTA DE PÁJARO es la opción que permite ver mejor la ciudad. Contemplamos la evolución de los habitantes como hormigas. Lo malo es que el movimiento con el ratón es caótico al tener poco control sobre la parte que queremos visualizar y resulta complicado moverse por la ciudad.

SIGUIENDO A CADA PERSONAJE a nivel de suelo disfrutamos del increíble detalle del motor gráfico. Podemos fijar la cámara en cualquier habitante y seguir sus movimentos, oir sus conversaciones. Sólo sirve para sentirnos como "voyeurs".

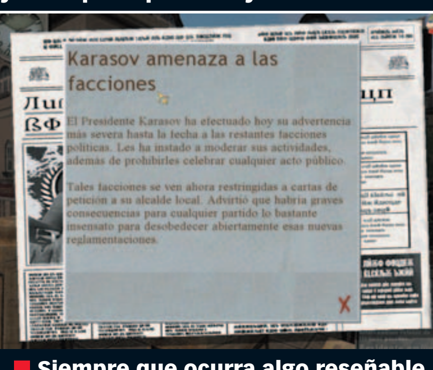
DESDE UN MAPA CON ICONOS totalmente en 2D, que curiosamente resulta la única opción realmente práctica. Las otras dos potencian la ambientación, pero terminan cayendo casi en el olvido, suponiendo un desperdicio de recursos.



Nuestro objetivo es fundar un partido político y llegar al poder. Para ello hay que "convencer" a seguidores influyentes para que nos ayuden.



Tanto nuestro protagonista como sus seguidores irán subiendo de nivel.



Karasov amenaza a las facciones

El Presidente Karasov ha efectuado hoy su advertencia más severa hasta la fecha a las restantes facciones políticas. Les ha instado a moderar sus actividades, además de prohibirles celebrar cualquier acto público.

Tales facciones se ven ahora restringidas a cartas de petición a su alcalde local. Advirtió que habría graves consecuencias para cualquier partido lo bastante insensato para desobedecer abiertamente esas nuevas reglamentaciones.

Siempre que ocurra algo reseñable nos llegará el periódico local.

a otro… ¡con la lentitud con que nosotros iríamos de una punta a otra de la ciudad!, por poner un ejemplo. Una vez allí, suponiendo, por ejemplo, que le hemos indicado que debe convencer a alguien para que se una a nuestra causa, habla con él en un idioma similar al ruso, en anodinas escenas sin más interés. Entonces, salta un minijuego críptico, poco intuitivo, y totalmente aleatorio. Por supuesto, podemos dejarlo todo en manos de la IA del juego y ver el resultado sin influir en él, pero esto es poco motivador…

Otra vez será…

«Republic» es uno de esos juegos que resulta complicado valorar. Por un lado hay que tener en cuenta la gran calidad de su motor gráfico, la profundidad argumental, su elevadísima IA y las posibilidades teóricas que ofrece. Pero por otra parte, su puesta en práctica no está a la altura de lo que se podía esperar. Las pocas alegrías que se lleva el jugador, tras superar la grata sorpresa de la gran ambientación gráfica y sonora, provienen más de la satisfacción de haber logrado desentrañar cómo funciona un menú que del interés en el juego en sí. La excesiva lentitud de su desarrollo, la complejidad de su interfaz, la dificultad que el jugador halla para ahondar en él, puede hacer que hasta el más experto tenga la sensación de estar sólo ante el juego, perdido en una desesperante lentitud y una desorbitada exigencia para sacarle partido. «Republic» exige desde el principio mucho más de lo que ofrece, y no todo el mundo tendrá tanta paciencia para descubrir si realmente lo da.

Esperamos que Hassabis recoja el testigo, reutilice su sensacional IA y motor gráfico y cree, esta vez sí, un producto con jugabilidad que sea algo más que un impresionante despliegue de medios. Ahora, quedamos con la miel en los labios.

M.J.C.

ESTAMOS ANTE UN JUEGO DE ESTRATEGIA FRANCAMENTE COMPLEJO, QUE NOS OBLIGA A ACCEDER CONSTANTEMENTE A MULTITUD DE SUBMENÚS

Toma nota

Sensacionales gráficos e IA, **pero lento y complicado para todos.**

LO BUENO:
- El argumento y la idea de la que parte el juego son muy atractivos.
- Los gráficos son de gran nivel.
- La Inteligencia Artificial es de lo más avanzado que hemos visto.

LO MALO:
- Compleja interfaz y complicada puesta en práctica de la temática.
- La exasperante lentitud con que se desarrolla cada acción.

MODO INDIVIDUAL
65

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

LOS SIMS
Un "simulador social" a menor escala pero con muchas posibilidades y una interfaz especialmente sencilla.
▶Comentado en MM 62 ▶Puntuación: 85

SIM CITY 4
Abarca también un sinfín de aspectos en el gobierno de una ciudad pero de una forma mucho más estratégica.
▶Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 87

Gran Concurso

STARSKY & HUTCH

¡¡Lleva la ley y el orden a Bay city!!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

PC CD-ROM

STARSKY & HUTCH™

Micromanía

Plazo de participación: Del 26 de Agosto al 26 de Septiembre de 2003

▶ **10 Packs** con la réplica del **Ford Torino** + juego Starsky & Hutch

▶ **10 juegos** Starsky & Hutch

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **HUTCH**

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Septiembre de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.











Enigma Rising Tide

Tocado ¡y hundido!

Incluso el grumete más joven, que sería capaz de hundir su propio barco, puede subirse sin miedo a cualquiera de estos buques: gobernarlos y hundir los barcos enemigos es coser y cantar, gracias a una simulación "la mar" de sencilla.

Los autores de este título se confiesan fans de «Silent Hunter II» o «Destroyer Command» y lamentan que este tipo de juegos no llegue al gran público por su dificultad. Por eso, se han pasado tres años pensando en cómo atraer a las masas al combate naval y lo han logrado, con un sistema de control más que jugable, acelerando la acción de la batalla, introduciendo elementos arcade y con una cámara exterior que ofrece un espectáculo sin precedentes en el género.

Variedad y sencillez

Los objetivos son bastante variados (ataque a convoyes, caza de submarinos, escolta, destrucción de aviones) y mientras en el modo "Patrulla" son independientes, en el modo "Campaña" se enmarcan en un atractivo guión ambientado en la II Guerra Mundial, aunque sin demasiado rigor histórico, sólo presente en la ambientación y armamentística.

Hay misiones diseñadas para familiarizarse con los buques disponibles, submarinos, destructores, corbetas y lanchas torpederas. Aunque no se comandan igual, la mecánica de gobierno es general y todo se desarrolla desde el puente de mando, recreado con cámara de 360º y con prismáticos/periscopio con zoom para visualizar en detalle y apuntar durante el combate.

Las estaciones de mando se reducen a lo imprescindible; la pantalla de radar, la brújula, un timón, motores, y vista cenital del barco. Los sistemas de navegación y zafarrancho de combate son intuitivos que enseguida estamos lanzando torpedos, disparando los cañones,

La referencia

SILENT HUNTER II



- **El contexto histórico de «Enigma Rising Tide» es de ficción, el de «Silent Hunter II» es real.**
- **Los dos cuentan con un entorno 3D pero el de «Silent Hunter II» es más realista.**
- **En «Silent Hunter II» el rigor histórico es mayor y también el componente de simulación.**



El zoom de los prismáticos o el periscopio del submarino son ideales para detectar amenazas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+** ▶RAM: **512 MB DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación de combate naval.** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) **Inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+13** ▶Estudio: **Tesseraction Games** ▶Editor/Distribuidor: **Punto Soft Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Agosto 2003.** ▶PVP: **44,90** *(7.470 Ptas.)* ▶Página web: ***www.warfleet.net*** La información es básica. Por el momento no tiene extras, aunque están previstas, actualizaciones y futuras expansiones.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **2 (Patrullas con misiones sueltas y modo Campaña)** ▶Número de buques que se pueden controlar: **5 (submarinos, destructores, corbetas, destructores de escolta y lanchas torpederas)** ▶Número de misiones: **84, entre ambos modos de juego, con 3 facciones.** ▶Editor: **No** ▶Modos multijugador: **Estará disponible en diciembre una versión con modo multijugador online.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **1,6 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, con 32 MB compatible DirectX8** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5600 o Radeon 9800** ▶Módem: **No aplicable**

Realidad a voz en grito

EL REALISMO VISUAL no sólo atañe a los asombrosos efectos visuales que podéis ver en estas pantallas: aún es mayor el tremendo grado de inmersión conseguido con los vaivenes que, sobre aguas bravas, llega a marear, el humo que ciega la vista en cubierta o el puente de mando del submarino sumergido que vibra en los ataques de las cargas de profundidad.

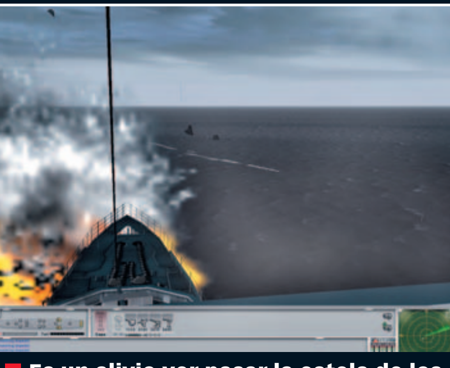
EL CONTROL mediante los atajos de teclado es efectivo, pero si tenéis a mano un micrófono decente podréis disfrutar del aliciente de ejecutar todas las órdenes con voz de mandamás, como un verdadero capitán. Además del lógico realismo ambiental, esta opción ayuda lo suyo en el estrés de la batalla, cuando hay que dar órdenes en cada segundo.



Deleitarse con el lento hundimiento de un buque es totalmente impagable.



No es difícil condenar a un submarino usando las cargas de profundidad.



Es un alivio ver pasar la estela de los torpedos tras una maniobra evasiva.



El modo manual de disparo resulta perfecto para cazar aviones.

LA COMBINACIÓN DE SIMULACIÓN Y ARCADE CONSIGUE QUE EL JUEGO RESULTE ACCESIBLE PARA EL GRAN PÚBLICO

lanzando cargas de profundidad, defendiéndonos con los antiaéreos, etc. La artillería se puede dejar en modo automático, pero el modo manual con perspectiva subjetiva es todo un desafío. Mención de honor merece la posibilidad de comandar barcos o submarinos aliados en nuestra zona, a los que podemos ordenar que ataquen a un objetivo o que nos escolten.

Estrategia y acción

Este protagonismo absoluto de la acción que define a «Enigma, Rising Tide» no significa que la parte estratégica sea pequeña. Al contrario, tiene gran peso por la elevada IA, que exige llevar a cabo tácticas de acecho con los submarinos, o de ataque en zigzag en superficie. Por supuesto, los trucos de viejo lobo de mar siguen siendo importantes para evadir las cargas de profundidad o esquivar torpedos.

Nuestra valoración final vale tanto para grumetes de un día como para almirantes: lo más adictivo del juego radica, amén de su acabado visual, en cómo hierve la sangre cuando hay que tomar decisiones vitales en el fragor de la batalla, con torpedos en el agua, proyectiles destrozando el casco, el sonar martilleando nuestros oídos y las bombas de los aviones rodeándonos con columnas de agua. Y para diciembre se espera la versión multijugador online, en la que dará aún más de sí.

A.T.I.

ALTERNATIVAS

SILENT HUNTER II
Es la obra maestra absoluta de la simulación submarina: en verdad, el tiempo no pasa para este juego.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 92

DESTROYER COMMAND
Aunque inferior técnicamente a «SHII», es su complemento ideal por el multijugador online compartido.
▶Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 70

Toma nota

Para todos, por su genial mezcla de arcade, simulación y estrategia.

LO BUENO:
- El adictivo disparo en primera persona de las baterías.
- Una notable ambientación, tanto visual como sonora.
- El sistema de control con comandos por voz.

LO MALO:
- Sólo se puede enfocar nuestro barco en la cámara exterior.
- Falta un acelerador de tiempo real.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
82	NO TIENE



X-Plane Flight Simulator 6

Sensación al límite

En el subgénero de los simuladores de vuelo "civiles" no ha habido competencia en mucho tiempo para la saga reina, la de «Flight Simulator». Ahora, una compañía pequeña, pero llena de ilusión, nos propone esta estupenda alternativa.

Efectivamente, parecía que el monopolio de Microsoft, con su saga «Flight Simulator» iba a ser inalcanzable para el resto de simuladores "civiles", y ahora nos llevamos la -grata- sorpresa de que, con menos medios, pero con más libertad en cuanto a no tener que contentar a todos los usuarios, Laminar Research ha creado una serie de simuladores muy meritorios, mejorados en cada versión y que con esta 6.0 (la 7.0 está en fase beta), llega a su madurez.

El objetivo de los desarrolladores parece haber sido supeditar todo al realismo de la sensación de vuelo. Así, no tiene un instalador al uso, la configuración del joystick no es sencilla, y las opciones de personalización no son muy amplias. Además, el apartado gráfico no es revolucionario. La definición de los aviones y cabinas es sólo correcta, y la generación de terrenos, aunque completa, se basa en un sistema de cuadrículas muy poco resultón.

Sensación de vuelo

En donde el título gana muchos enteros es a la hora de transmitir la sensación de volar. Las físicas de vuelo de las 38 aeronaves disponibles son exquisitas, tanto en motores de hélice como en reactores (incluso algunos prototipos reales han realizado sus primeros "vuelos" con este programa). El esmero puesto en este apartado ha llevado a sus creadores a incluir un editor de perfiles alares ("Airfoil-Maker"), otro de aeronaves ("Plane-Maker") y otro del clima ("Weather-Briefer") que permiten recrear con un alto grado de realismo

La referencia



IL 2 FORGOTTEN BATTLES

- **Los dos juegos comparten unos modelos de vuelo enormemente realistas.**
- **Aunque incluye unos cuantos cazas, «X-Plane» no permite los combates entre ellos.**
- **Con «X-Plane» volamos en más tipos de naves.**



Una experiencia de las que tardan en olvidarse: reentrar en la atmósfera terrestre con un shuttle.

Infomanía

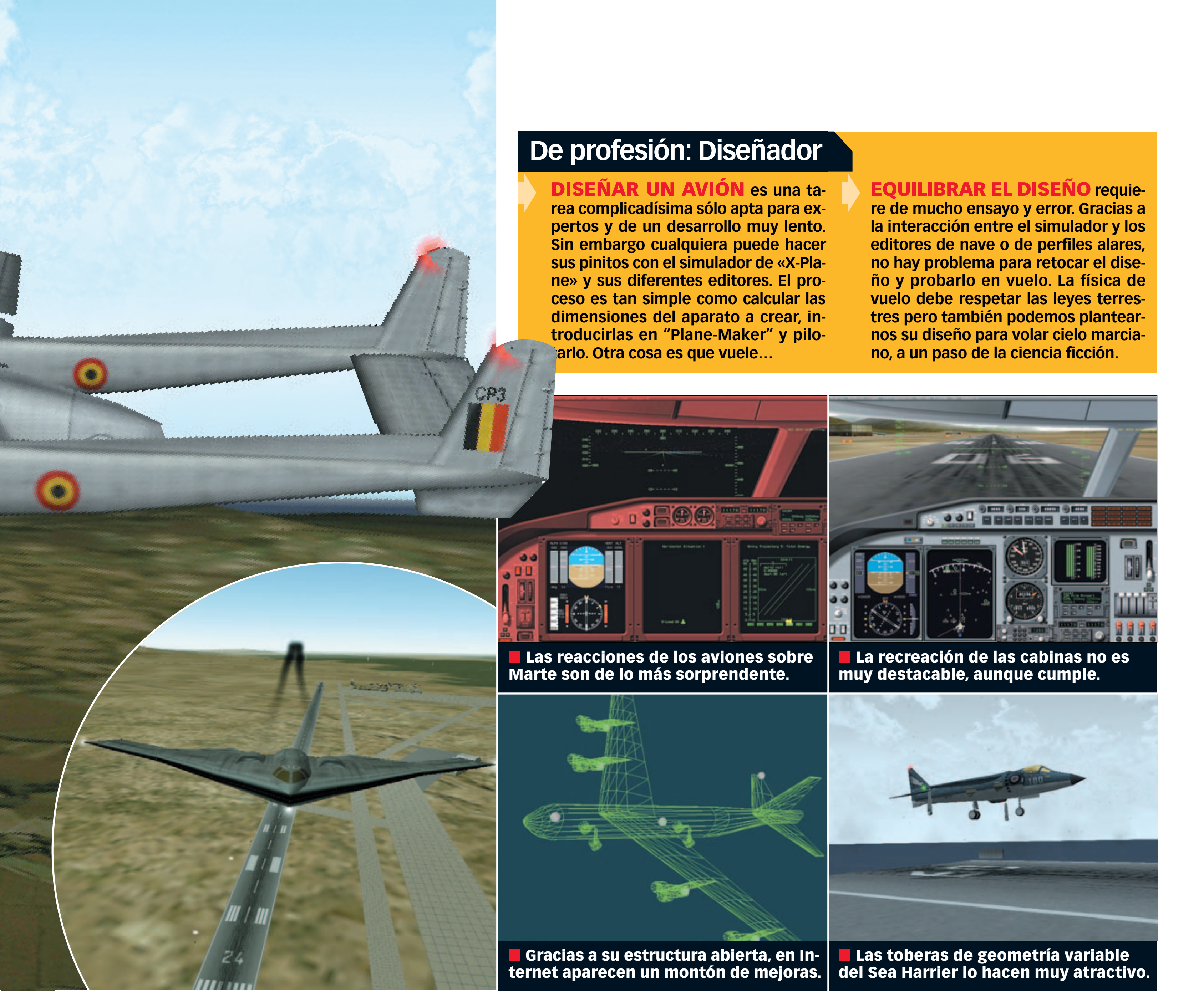
ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1200 MHz, Athlon XP 2700 MHz** RAM: **384 MB, 1GB** TARJETA 3D: **GeForce FX 5200 128 MB, GeForce 4 MX 440 128 MB** CONEXIÓN: **Módem 56 Kb**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación** Idioma: **Castellano** (textos y manual) **Inglés** (ayuda en línea) Edad Recomendada: **TP** Estudio: **Laminar Research** Compañía: **Sniper Publising** Distribuidor: **Friendware** Número de CDS: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **49,95 euros** (*8.310 Ptas.*) Página web: ***www.x-planesim.com*** La web tiene un diseño curioso pero ofrece poco contenido de interés, con pantallas, videos y un foro en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Numero de aviones: **38** Editor de misiones: **Sí** Editor de aviones: **Sí** Editor de climatología: **Sí** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **1** Numero de jugadores: **16** Opciones de conexión: **LAN, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **Compatible OpenGL 8 MB** Módem: **56 Kb**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 700 MHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **1GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **56 Kb**



De profesión: Diseñador

DISEÑAR UN AVIÓN es una tarea complicadísima sólo apta para expertos y de un desarrollo muy lento. Sin embargo cualquiera puede hacer sus pinitos con el simulador de «X-Plane» y sus diferentes editores. El proceso es tan simple como calcular las dimensiones del aparato a crear, introducirlas en "Plane-Maker" y pilotarlo. Otra cosa es que vuele…

EQUILIBRAR EL DISEÑO requiere de mucho ensayo y error. Gracias a la interacción entre el simulador y los editores de nave o de perfiles alares, no hay problema para retocar el diseño y probarlo en vuelo. La física de vuelo debe respetar las leyes terrestres pero también podemos plantearnos su diseño para volar cielo marciano, a un paso de la ciencia ficción.

Las reacciones de los aviones sobre Marte son de lo más sorprendente.

La recreación de las cabinas no es muy destacable, aunque cumple.

Gracias a su estructura abierta, en Internet aparecen un montón de mejoras.

Las toberas de geometría variable del Sea Harrier lo hacen muy atractivo.

TODOS LOS APARTADOS DEL JUEGO HAN QUEDADO SUPEDITADOS A LA BÚSQUEDA DEL MÁXIMO REALISMO EN LA SENSACIÓN DE VUELO

cualquier aeronave real, no sólo en la Tierra, sino también en Marte. Si ya es sorprendente la sensación de volar un entorno "común" como el terrestre, imaginad la alucinante sensación con un tercio de la gravedad y un uno por ciento de la densidad del aire. Todo, con datos reales de la NASA.
No es esta la única sorpresa, al ofrecer un amplio catálogo de aviones con casi todos los tipos existentes: ala fija, variable, helicópteros, hidroaviones, reactores, avionetas de hélice, prototipos, estratorreactores o lanzaderas espaciales), futuros, como el X-30, sucesor de los transbordadores espaciales, imaginarios e incluso de radio control. Y en cuanto a su uso, las posibilidades son muy variadas, pudiendo dedicarse a la extinción de incendios, u operar desde portaaviones, plataformas petrolíferas o cualquiera de los más de 18.000 aeropuertos de todo el mundo incluidos. Por último, el espíritu abierto del programa va a permitir la aparición constante de mejoras por parte de los aficionados. Estupendo.

R.L.P.

ALTERNATIVAS

FLIGHT SIMULATOR 2004
Menos aviones disponibles, y con una física menos realista pero con unos gráficos bastante mejores.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 85

FALCON 4.0
Si de reactores y realismo de vuelo se habla no debe faltar este juego, viejo, pero en evolución gracias a los fans.
▶Comentado en MM 49 ▶Puntuación: 95

Toma nota

Auténtica sensación de vuelo… a costa de sacrificar otros apartados.

LO BUENO:
- Las físicas de vuelo de todos los aviones son excelentes.
- Diversidad de tareas a realizar.
- El editor de aviones.
- Requisitos técnicos no excesivos.

LO MALO:
- La ayuda en línea no ha sido traducida, complicando las cosas.
- Gráficamente es mejorable y su configuración un tanto delicada.

MODO INDIVIDUAL: 81

MODO MULTIJUGADOR: 79

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual supera la opción de compartir el cielo con otros.

SOLO:
Lo mejor: La variedad de misiones que tenemos que llevar a cabo.
Lo peor: La lista de misiones no es infinita…

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Compartir objetivos es entretenido.
Lo peor: No es posible compartir el control en las naves con doble mando.



Midnight Club II

Un desafío para locos del volante

El éxito de las pelis de "A todo gas" ha puesto de moda el "tinglado" de las carreras clandestinas. Este juego es todo un crack para sus fans, pues nos mete de lleno en los fulgurantes acelerones de inyección de gas nitroso.

Pero ganar las carreras nocturnas para conseguir nuevos coches no lo es todo en «Midnight Club II». El respeto es algo muy codiciado y hay que ganárselo corriendo contra variopintos personajes enganchados a las válvulas. Los fans de «Need for Speed» estarán en su salsa, porque, además de correr contra los rivales a volantazo limpio, tenemos que esquivar el tráfico y dar esquinazo a la policía.

La referencia

GRAND THEFT AUTO VICE CITY



- **Ambos tienen un estilo visual muy parecido, pues están desarrollados por Rockstar Games.**
- **En los dos hay total libertad de recorrido.**
- **El componente aventurero en «Midnight Club 2» es limitado, pero también incluye personajes.**

Innovador

«Midnight Club II» aporta la interesante novedad de las carreras no lineales: pasamos por puntos de control que se marcan consecutivamente en el mapa hasta que aparece la meta. Al principio, es extraño que cada piloto pueda tomar caminos distintos, pero pronto cogemos el truco a esta anarquía en la que recortar por atajos angostos es clave para ganar.



Con un montón de cámaras, las repeticiones son el mejor premio tras una carrera espectacular.

A la hora de conducir, se agradece que la dirección sea tan directa y brusca: al principio cuesta cogerle la medida, pero con la práctica es la mejor aliada para esquivar a los lentos vehículos del tráfico urbano. La velocidad, frenada y estabilidad en curva dependen del coche o moto, pero en general el pilotaje es jugable, con derrapes y contravolantes tan fáciles de realizar como de controlar. Las ciudades de Los Ángeles, París y Tokio enmarcan escenarios enormes, con autopistas, plazas, cuestas y pasajes en los que debemos sacar todo el repertorio de habilidad y juego sucio, con derrapes para giros de 90º, derribo de farolas para fastidiar a los que vienen detrás, o toques a los coches civiles para que se crucen en el camino de nuestros perseguidores.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+** ▶RAM: **512 MB DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3 64 MB** ▶Conexión: **Cable 1 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Inglés** (voces) **Castellano** (subtítulos, textos y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Rockstar San Diego** ▶Editor/Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Julio 2003.** ▶PVP: **49,95 euros** *(8.311 ptas.)* ▶Página web: ***www.rockstargames.com/midnightclub2/mc2_home.html*** El diseño de esta página es realmente llamativo, pero no ofrece nada de interés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **4 (Profesional, Paseo Virtual, Competición y Batalla)** ▶Número de vehículos "pilotables": **14 coches (3 de policía) y 3 motos.** ▶Número de carreras-desafíos: **30 en el modo profesional en fases en Los Ángeles, París y Tokio.** ▶Editor: **Sí: decidimos el recorrido, puntos de control, vehículos, escenario, etc.** ▶Modos multijugador: **Carrera, Capturar la Bandera y Detonar.** ▶Conexión: **LAN, Internet.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1,6 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB, DirectX9** ▶Módem: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900 o Radeon 9800** ▶Módem: **ADSL, Cable**

Desafíos

LAS MANIOBRAS que se pueden realizar son todo un alarde de pilotaje extremo, con salidas quemando rueda, rebufos para adelantar, cambio de sentido en marcha atrás, caballitos, y un original tratamiento de la transferencia de peso para poner el coche a dos ruedas o controlar el aterrizaje tras los gigantescos saltos realizados desde rampas y desniveles.

LOS MODOS DE JUEGO de batalla "Capturar la Bandera" y "Detonar", son similares a los vistos en arcades de perspectiva subjetiva, pero aquí las armas son iconos como el daño cuádruple, el escudo, invertir la dirección de los rivales, invisibilidad, etc. Además, para partidas online apoteósicas, hay un menú de trucos en el que habilitar los lanzamisiles.



Los choques con vehículos pesados o postes de teléfono nos frenan en seco.

Esas columnas transparentes de color azul son los puntos de control.



Hay que dominar el arte de coger atajos y esquivar apurando al máximo.



Destrozar el mobiliario urbano es ideal para jorobar a los perseguidores.

ADICTIVO COMO POCOS POR LA HABILIDAD DE LOS RIVALES, EL IMPREVISIBLE TRÁFICO, LA LIBERTAD DE RECORRIDO Y AÚN MÁS SORPRESAS

Velocidad total

El modelado y texturas de escenarios y vehículos es tan solo correcto, al estar orientado a mantener la vertiginosa sensación de velocidad aun con multitud de vehículos en pantalla, mientras que las reacciones físicas de los choques son muy precisas. La cámara subjetiva y las cuatro vistas de persecución con varios niveles de zoom es muy completo. Y el sensacional sonido 3D se convierte en una gran ayuda para tapar "huecos". Haciendo honor a su nombre, las carreras son nocturnas y es la pertinaz falta de luz lo que resta puntos a la valoración, pues la iluminación de la noche no está muy lograda y termina por cansar la vista y hay que parar para no forzar los ojos. Algo difícil si pensamos en la adicción que generan estas carreras. Además, no hay quien se desenganche de los modos de juego de batalla, especialmente en unas partidas online a la altura de «Unreal Tournament» y compañía.

A.T.I

ALTERNATIVAS

STARSKY & HUTCH
El juego basado en la clásica serie de TV es aún más adictivo, gracias a la genial mezcla de velocidad y acción.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 89

NFS HOT PURSUIT 2
Bastante superior en lo que se refiere a gráficos y modelado de los coches, pero sin ofrecer nada nuevo.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Velocidad extrema, espectacular y un estupendo modo multijugador.

LO BUENO:
- Motor gráfico orientado a la alta velocidad y agilidad, sobre todo en partidas online.
- Las repeticiones son apoteósicas.
- Extraordinario y útil sonido 3D.
- Múltiples modos de juego.

LO MALO:
- Cierto cansancio visual por el entorno, que transcurre de noche.
- Realización gráfica tosca y anodina.

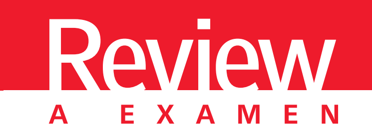
MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	86

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Aunque la IA es alta, siempre **es mejor tener oponentes humanos.**

SOLO:
Lo mejor: El modo Profesional recrea fielmente "A todo gas"
Lo peor: Los choques siempre favorecen a la CPU.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Activar el lanzamisiles en Batalla.
Lo peor: Los malos jugadores que juegan a los "coches de choque".



Heaven and Hell

Como Dios... Sí, pero no es tan fácil

No, no lo es. Sobre todo, si la gente no cree en ti… Por eso, lo mejor es enviar profetas a descubrirle al mundo lo bueno que es uno. Un milagro aquí, un sermón allá… ¡Y ya tengo otra aldea! Lástima que no haya mucho más que hacer…

Lo que MadCat pretende con «Heaven and Hell» es dar cierto soplo de aire fresco al género de la estrategia en tiempo real, algo que sólo logra a medias, como enseguida veremos. El tema central del juego es el eterno conflicto entre el bien y el mal, entre un dios "bueno" y un dios "malo". Otros juegos, como el reciente «Black & White», ya han empleado esta temática, pero hasta ahora, ninguno partía de ella para centrarse en la estrategia.

Recursos, los justos

Porque de lo que aquí se trata es de tomar el papel de una deidad todopoderosa buena o mala, según queramos, y de convencer a los mortales de que somos su "dios verdadero". Para lograrlo, el juego recurre a una mecánica eficaz, pero su simplicidad hace que se quede lejos de las inagotables posibilidades de títulos como «Rise of Nations». La recolección de recursos se ha reducido al mínimo: sólo tenemos que tener en cuenta dos parámetros: el maná y la lealtad de los habitantes. Y ni siquiera hay que recogerlos, pues se generan en función de los habitantes que controlemos. La gestión de esos recursos también es mínima, y claro, también se ha omitido toda contrucción de estructuras o investigación. Tampoco hay casi unidades: sólo 7 por cada bando. Entonces, ¿en qué se basa el juego? Pues en que cada escenario se estructura con base en unos pueblos donde vive gente normal en sus casas. Al convertir a la gente, controlamos su casa para mejorarla y hacer de ella, con un clic del ratón, una fuente de maná, o de lealtad. Con este maná generado por los creyentes y sus

La referencia

BLACK & WHITE

- Los dos parten del concepto del bien y del mal y controlamos a un dios bueno o uno malvado.
- El motor gráfico de «Black & White» presenta una calidad a años luz del de «Heaven and Hell».
- «B&W» es mucho más complejo y variado.



Necesitamos la fe de los habitantes. Y su nivel de fe lo vemos en una barra sobre su cabeza.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 64 MB** Disco Duro: **800 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (manual) **Inglés** (textos) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **MadCat Int.** Compañía: **CDV** Distribuidor: **Proein** Número de CDS: **1** Fecha de lanzamiento: **12 de septiembre** PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 ptas.)* Página web: ***www.heavengame.de*** Información general del juego, pantallas, vídeos de demostración de unidades y Q&A. Muy variada, pero con pocos contenidos interesantes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Modos de juego: **4** Dioses: **2, (bondadoso y malvado)** Profetas: **14** Tipos de estructuras: **3** Extras: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **1 (enfrentamiento)** Número de jugadores en modo multijugador: **8** Tipo de conexión: **Internet o LAN.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 800 MHz.** RAM: **64 MB** Disco Duro: **700 MB** Tarjeta 3D: **4 MB** Módem: **56kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1,4 GHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **800 Mb** Tarjeta 3D: **8 MB** Módem: **ADSL, Cable**



Dos maneras de disfrutar el juego

COMO DIOSES "BUENOS", debemos hacer que la mayor cantidad posible de aldeas crea en nosotros. Con los Profetas mostramos nuestro poder, con milagros en forma de arco iris, ángeles, rayos justicieros, diluvios, etc. Los sermones de los profetas terminan de atraer a la gente a nuestra causa. Con sus casas, generamos maná para crear más Profetas y milagros.

CON EL LADO OSCURO, tenemos el mismo objetivo, pero cambia el aspecto gráfico de aldeas y unidades y sus poderes. Los Profetas oscuros cuentan con poderes como plagas de langostas, de escarabajos, invocan demonios, roban maná… Las tácticas de juego varían mucho si estamos o no en el "lado oscuro", aunque el objetivo, como decimos, es el mismo.



Una buena forma de tomar una aldea es mediante milagros y sermones.



Este es el aspecto que tiene una aldea bajo el control del "lado oscuro".



Un ejército básico está formado por Profetas y unos cuantos soldados.



Los milagros son demostraciones de poder del dios, a través de los profetas.

UN CONFLICTO ENTRE EL BIEN Y EL MAL, VISTO DESDE UNA PERSPECTIVA LLENA DE HUMOR PERO DEMASIADO LIMITADO ESTRATÉGICAMENTE

casas, creamos Profetas, que son los personajes que movemos en los escenarios.

Original…y limitado

Hasta aquí, todo bien. Pero la ausencia de un constructor adecuado, la escasez de recursos y unidades a la que nos enfrentamos, y la escasa diferencia entre un bando y su contrario afectan al juego, resultando muy limitado. Además, estas carencias propician que las misiones resulten repetitivas en muy poco tiempo. Y para colmo, tenemos un apartado gráfico que, pese a tener cierto atractivo, con ese aire caricaturesco, no llega a ocultar una realidad evidente: los escenarios están realizados en un arcaico estilo de mapas, no por que estén en 2D sino por el escaso detalle que pueden mostrar. A pesar de todo, «H&H» es un juego notable, con un argumento atractivo y una mecánica original, que resultará especialmente interesante para los recién llegados al género de la estrategia en tiempo real.

M.J.C.

Toma nota

Original y divertido al principio, pero repetitivo y soso a la larga.

LO BUENO:
- La temática de "convertir" gente es muy atractiva y original.
- Los Profetas tienen poderes que resultan la mar de divertidos.
- Todo el humor negro, lleno de sarcasmo que rezuma el juego.

LO MALO:
- La ausencia de recursos y gestión Lo hacen bastante limitadillo.
- Los gráficos están desfasados.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
75	78

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Jugar con otros ofrece más variedad en un título **algo limitado.**

SOLO:
Lo mejor: Ver cómo convertimos a la gente.
Lo peor: Se acaba haciendo repetitivo, pues tiene pocas posibilidades.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Jugar contra otras personas supone un reto mucho mayor.
Lo peor: Sólo permite el juego de ocho jugadores.

ALTERNATIVAS

RISE OF NATIONS
En la estrategia, es la mejor opción de las últimas aparecidas, con muchas posibilidades en todos los apartados.
▶Comentado en MM 102 ▶Puntuación: 94

BLACK & WHITE
Uno de los mejores juegos de todos los tiempos, con un tema similar, pero un sistema más amplio y complejo.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 100

The Great Escape

Fugas al estilo Hollywood

SCI se suma a la moda las conversiones de clásicos del cine, rescatando un film bélico de los años sesenta que todos recordamos, "La Gran Evasión". Escapa de la prisión nazi –si puedes– y tendrás algo que contarle a tus nietos.

La propuesta que nos plantea «The Great Escape» es, a priori, de lo más atractiva: los hechos que se narran en la película –la fuga del famoso y súper-vigilado campo de concentración Stalag Luft III- apenas consumen dos o tres niveles. Antes de llegar a ellos, tomamos el control de los cuatro protagonistas para saber cómo han llegado hasta allí, lo que implica fugarse individualmente de varios castillos y prisiones.

Sigilo… y algo más

«The Great Escape» es, por encima de todo, una aventura de infiltración. El protagonista debe recoger varios objetos –ganzúas, llaves, uniformes, pasaportes-, y usarlos en ciertos lugares, o dárselos a alguien. Por supuesto, los soldados alemanes no se dejan quitar las cosas, así que debemos avanzar con sigilo, esquivando las patrullas y los focos de luz. Para ello, contamos con un montón de acciones, como arrastrarnos, caminar en cuclillas, noquear a los guardias por la espalda, asomarnos por las esquinas, o incluso mirar por el ojo de las cerraduras. Y para romper la monotonía, algunas fases exigen disparar a todo lo que se mueva, mientras que en otras pilotamos tanques, camiones y motocicletas.

Espíritu consolero

Resulta que el título ha sido diseñado en principio para las consolas, por lo que el entorno gráfico no aprovecha toda la potencia del PC. Aunque las texturas de los escenarios son notables, y los efectos de los focos y las sombras son convincentes, los "skins" de las caras y ropas están quizá poco detallados, y el efecto "niebla" se acusa en los exteriores.

La referencia

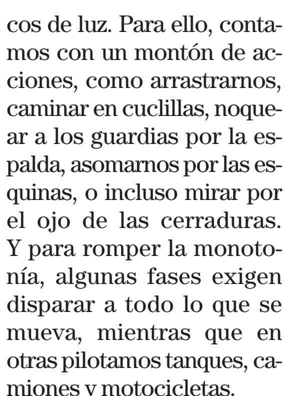


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

- **«The Great Escape» usa un motor 3D, mientras que «La Fuga» dispone de fondos en 2D.**
- **En «The Great Escape» la aventura está complementada con dosis de acción y combate.**
- **Los puzzles son más sencillos que en «La Fuga».**



Uno de los momentos álgidos de la peli –y del juego– con Steve McQueen huyendo en moto.



Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2.4 GHz, AMD Athlon 1.6 GHz,** RAM: **512 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 MX 64 MB** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, Xbox, PS2** Género: **Aventura/Acción** Idioma: **Castellano** (manual, textos y voces) Edad Recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Pivotal Games** Editor: **SCi** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Septiembre 2003** PVP Recomendado: **44,95 euros** *(7.479 Ptas.)* Página web: ***www.thegreatescapegame.com*** En inglés, con características del juego, videos, fondos de escritorio. Interesante sólo si no tienes el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de fases: **18** Personajes disponibles: **1 principal más 3 secundarios** Modos de juego: **2 (campaña y sigilo)** Editor de niveles: **No** Multijugador: **No disponible** Armas disponibles: **Diversos tipos (pistola, subfusil, granada, rifle de precisión)** Vehículos disponibles: **Diversos tipos (jeep, camión, blindado, motocicleta)** Modos Multijugador: **No aplicable** Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **P III 933 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1.6 GB** Tarjeta 3D: **32 MB, DirectX 8.1** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **P III 1 GHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **32 MB, DirectX 8.1** Módem: **No requiere**



Recorriendo europa

LAS FASES INTERIORES se desarrollan en mazmorras y prisiones. En todas, hay un oficial del bando aliado encargado de preparar el plan de fuga. Una vez localizado, nos dice los objetos que debemos recoger, dónde están, y dónde usarlos. Obviamente, por el camino hay que esquivar a los nazis y provocar peleas o distracciones para cruzar por zonas vigiladas.

LAS FASES EXTERIORES están muy bien ambientadas. Controlando a los distintos protagonistas visitamos aeródromos, cabañas ocultas en la montaña, estaciones de tren, o la pintoresca ciudad de Ebersbach, en donde corremos como locos por sus callejones, huyendo de los nazis. Esta variedad hace que el juego sea más ameno, e invita a llegar hasta el final.



Los focos de luz se mueven constantemente, debemos evitar el haz.



Hay muchos movimientos de sigilo para atacar al enemigo por la espalda.



Los nazis no dudan en utilizar perros para rastrearnos. ¡Son implacables!



Cuidado con salvar partidas a lo loco, sólo permite cuatro veces por fase.

AL ACABAR LA CAMPAÑA SE ABRE UN NUEVO MODO QUE AÑADE UN LÍMITE DE TIEMPO A LAS MISIONES, PERO DE DESARROLLO IDÉNTICO

Sobre el papel, la variedad del juego asegura momentos divertidos. Es una lástima que los diversos modos no estén muy trabajados. El modo infiltración engancha, pero no hay forma de saber si se está o no oculto, por lo que se depende a menudo de la suerte. La IA, vital en un juego de este tipo, no es muy alta: unos soldados tienen una vista de lince, mientras que otros pasan de largo a un metro del fugado, simplemente porque lo tape el marco de una puerta.

Demasiado simple

Otro elemento reprochable es el simplón diseño de los niveles: casi siempre todo se reduce a ir a distintos lugares para recoger algunos objetos y utilizarlos en otro sitio, en el lugar indicado en el mapa. Cuando llega el momento de disparar, la jugabilidad empeora: con la vista en tercera persona no se puede ver el punto de mira, ¡lo tapa el protagonista!; y si usamos la primera persona, no podemos movernos. A la hora de conducir, los giros son bruscos y el control responde tarde a los volantazos. Con vehículos lentos, como el tanque, no importa, pero en los niveles de la moto, la jugabilidad se ve muy afectada. En fin, «The Great Escape» es un juego divertido y bien planteado, pero al que le han faltado unos meses más de desarrollo para haber pulido el control y mejorado el diseño de los niveles.

J.A.P.

■ **ALTERNATIVAS**

PRISONER OF WAR
Nos ofrece el mismo planteamiento que «The Great Escape» pero con más carga de tensión y dificultad.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 73

MEDAL OF HONOR
Si te gustan los argumentos basados en la Segunda Guerra Mundial, pero con más acción, éste es tu juego.
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 90

Toma nota

Una conversión entretenida, con un potencial quizás poco explotado.

LO BUENO:
- Los niveles nos ofrecen diferentes estilos de juego. Es variado.
- La ambientación, extraída de la película, es muy atractiva.
- Los sonidos en 3D se utilizan para saber dónde están los enemigos.

LO MALO:
- El control de los disparos y los vehículos rápidos es deficiente.
- Diseño de misiones poco original.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Line of Sight: Vietnam

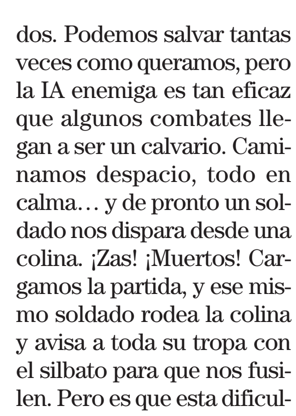
Selva implacable

Vietnam ha estado de moda durante mucho tiempo en el cine, y ahora esa moda se ha trasladado a los videojuegos. De nuevo, tenemos que vérnoslas con todo un ejército de duros vietcongs, aunque en esta ocasión usaremos el sigilo.

Sin ser estrategas militares, es sabido que la selva fue el gran enemigo del ejército americano en suelo vietnamita. «Line of Sight» nos lo recuerda, con una puesta en escena alucinante. Si activamos los detalles al máximo (con un hardware de tipo medio) visitamos bellos parajes repletos de árboles milenarios, riachuelos, lianas…, todo con un realismo exquisito y con efectos climáticos de lluvia, tormentas, atardeceres… Gráficamente, la primera impresión es buenísima, y supera a «Vietcong» en escenarios, pero… ¿y su jugabilidad?

Realismo y dificultad

El juego nos obliga a avanzar con cuidado, pues pisar un arbusto puede delatarnos al vietcong y acabaremos acribillados en segundos. Podemos salvar tantas veces como queramos, pero la IA enemiga es tan eficaz que algunos combates llegan a ser un calvario. Caminamos despacio, todo en calma… y de pronto un soldado nos dispara desde una colina. ¡Zas! ¡Muertos! Cargamos la partida, y ese mismo soldado rodea la colina y avisa a toda su tropa con el silbato para que nos fusilen. Pero es que esta dificultad no se apoya en una física realista, sino que las armas son eficaces al cien por cien: no hay penalización de retroceso y podemos cargar con varios rifles o disparar en ráfagas sin perder puntería. ¡Siempre hacemos blanco! A nuestro soldado no le tiembla el pulso ni le influye el viento o la distancia. En esto, el juego deja que desear, pues el enemigo cuenta con esa misma "precisión",



La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- Ambos tienen un sistema gráfico avanzado que representa arbustos y hierba con realismo.
- Los personajes de «Line of Sight» no están ni la mitad de detallados que los de la referencia.
- «Line of Sight» es un juego pausado, de sigilo, justo todo lo contrario que nuestra referencia.



El sistema de daños del juego es configurable, pero no permite un margen demasiado amplio.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 2400+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 4200 64 MB** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos) **Castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **nFusion Interactive** ▶Compañía: **Atari** ▶Distribuidor: **Atari** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP Recomendado: **19,95 euros** (*3.319 Ptas*) ▶Página Web: ***www.us.infogrames.com/games/line_of_sight_vietnam_pc_action***
Muestra capturas de pantalla y una breve descripción del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de armas: **Más de 12** ▶Número de misiones: **12** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **4** ▶Usuarios máximos: **32** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon/Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB, DirectX 9.0** Modem: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon/Pentium 1,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5600, Radeon 9600** ▶Modem: **Cable, ADSL**



Sonido 3D

NO UNO, ni dos sistemas de sonido 3D incorpora este título, sino ¡más de seis!, desde los clásicos Aureal 3D y Creative EAX (1, 2 y 3) hasta emulaciones por soft o Direct Sound hardware. Gracias a estas alternativas, podemos disfrutar de sonido envolvente si disponemos de un equipo de altavoces 5.1 o 4.1, algo que añade un ambiente especial al espesor de la jungla.

LA MÚSICA es otro de los apartados que más gratamente nos ha sorprendido. Su orquestación es muy buena, y ayuda a mantener los momentos de tensión sin ser molesta. En ciertos pasajes, recuerda a la de "Rambo II" por razones evidentes. Por contra, los efectos de disparos, gritos, explosiones y helicópteros no son tan realistas y quedan un poco apagados.



La ambientación selvática es perfecta, gracias a unas magníficas texturas.



Podemos alternar entre primera y tercera persona, según prefiramos



La colisión de polígonos es un defecto evidente en los cuerpos caídos.



Además de enemigos, encontramos compañeros de combate y campesinos.

EL REALISMO GRÁFICO ES ABSOLUTO, CON GRAN CANTIDAD DE DETALLES DE CALIDAD, PERO SU DIFICULTAD ES REALMENTE ENDIABLADA

así que mientras buscamos de dónde vienen las balas, posiblemente ya estemos rodeados. Claro que seguro que hay jugadores a los que esto les resulte un desafío…

Altibajos

Una de las virtudes de «Line of Sight» es la libertad que conceden los escenarios. Su extensión no es exagerada, pero sí suficiente como para perdernos fácilmente, pues el recorrido no es lineal y tenemos que contar con la brújula (y la memoria) para recordar los sitios. Las junglas son un laberinto lleno de trampas y peligros, y no podemos bajar la guardia.

Por otro lado, las misiones, no son tan variadas como esperábamos, y aunque se dan las clásicas situaciones de rescate, apoyo a pelotones extraviados, captación de inteligencia o reconocimiento, casi todas se basan en el sigilo y no hay escenas cinemáticas o vídeos como nexo narrativo, sólo un vídeo introductorio y otro para el final. Pocas recompensas para tanto esfuerzo.

Si nos acostumbramos al sistema de juego, puede que «Line of Sight» nos haga pasar buenos ratos disfrutando de la belleza de los escenarios, pero no logra hacernos creer que estamos en Vietnam. Música, armas, texturas… son geniales, pero falla en algo tan importante como la jugabilidad.

J.M.

■ **ALTERNATIVAS**

VIETCONG
De los mejores títulos sobre la guerra de Vietnam, gracias a personajes, diálogos y secuencias como de cine.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 90

SOLDIER OF FORTUNE II
Un tipo de acción dura y directa, sin concedernos un solo respiro. Misiones selváticas muy "vietnamitas".
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 80

Toma nota

A pesar de su atractivo entorno gráfico, resulta monótono y difícil.

LO BUENO:
- ▲ La ambientación y la sensación de frondosidad selvática.
- ▲ La música acompaña muy bien.

LO MALO:
- ▼ Armas y animaciones bastante poco realistas.
- ▼ IA enemiga demasiado eficaz.El interfaz y los menús son pobres.
- ▼ No hay escenas cinemáticas ni vídeos entre misiones.

MODO INDIVIDUAL
65

MODO MULTIJUGADOR
NO DISPONIBLE EN LA VERSIÓN EVALUADA





Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

EXPANSIÓN PARA «BATTLEFIELD 1942»

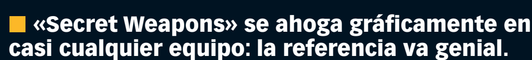
Mismo perro, otro collar

La primera expansión calmó la sed de los adictos a «Battlefield 1942», pero decepcionó a muchos por su falta de cambios significativos. Por suerte, esta segunda expansión nos ofrece novedades más que suficientes.

Los primeros reactores y misiles autopropulsados se crearon en la Segunda Guerra Mundial como experimentos secretos de ambos bandos. Partiendo de esto, Dice Studios ha creado una expansión llena de cambios que hacen, de un juego realista, algo más ficticio, pero divertido. Las avionetas de hélice dejan paso a prototipos de reactores con misiles, haciendo más frenético el ritmo de juego y proporcionando armas más destructivas, como tanques con lanzadores de misiles múltiples, torres antiaéreas, o cañones con obuses. La infantería también cuenta con nuevos vehículos y armas. Incluye también nuevos mapas bien diseñados, nuevos puntos de aparición, y pequeños arreglos de errores que no estaban contemplados en el parche 1.4. Un cúmulo de novedades más que suficiente para contentar a la comunidad de jugadores de «Battlefield 1942», pero con elementos que restan puntos a esta expansión y que nos han decepcionado.

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- «Secret Weapons» se ahoga gráficamente en casi cualquier equipo: la referencia va genial.



- Ambos disponen de juego por equipos, pero «Secret Weapons» es más cooperativo y complejo.
- «Secret Weapons» tiene escenarios gigantescos, pero que están menos detallados.



Ciertos aviones experimentales a reacción que nos encontramos despegan desde plataformas.

Los mismos defectos

Aunque su jugabilidad es tan redonda como siempre, el rendimiento del juego se resiente en todo tipo de sistemas, y hasta con un buen ordenador y banda ancha experimentamos lag y tirones. Por otro lado, la acción sigue estando supeditada a la captura de banderas, sin elementos que aporten originalidad, amén de un modo individual muy plano. Sólo para incondicionales.

J.M.G.



Los reactores son bastante manejables, aunque su elevada velocidad hace difícil tener buena puntería.

Toma nota

Pese a sus virtudes, esperábamos algo más de esta nueva expansión.

LO BUENO:
- Los nuevos mapas y vehículos.
- Las partidas ahora son todavía más imprevisibles, si cabe.
- Se han solucionado numerosos bugs que tenía el juego original.

LO MALO:
- El rendimiento es deficiente.
- Se echan de menos nuevas clases de soldados.
- El jetpack es errático si hay lag.

MODO INDIVIDUAL 59

MODO MULTIJUGADOR 74

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador sigue siendo **divertido y el individual mediocre.**

SOLO:
Lo mejor: Los jetpacks y los silos de misiles.
Lo peor: El escaso rendimiento si presenta demasiados enemigos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Encajar un buen misil en un hangar enemigo repleto.
Lo peor: Encontrar un avión libre es milagroso.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2400+** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4200**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano (Manual y textos)** Edad Recomendada (ADESE): **+16** Estudio: **DICE Studios** Compañía: **Electronic Arts** Distribuidor: **EA GAMES** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **24,95 euros** *(4.151 Ptas.)* Página Web: ***www.battlefield1942.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Athlon / Pentium 1 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,4 GB (en total)** Tarjeta 3D: **64 MB** Modem: **No requiere**

Crown of the North

Estrategia reciclada

Quién no ha sentido alguna vez curiosidad acerca de cómo fue la Edad Media en la Península Escandinava... ¿Cómo? ¿Qué nadie la ha sentido? Bueno, pues aun así con este juego os haréis una idea bastante fiel de cómo fue la cosa.

Si te decimos que «Crown of the North» es un juego histórico, de estrategia en tiempo real, con un motor 2D, tal vez te acuerdes de otro juego llamado «Europa Universalis II». Es lógico, y no sólo porque ha sido realizado a partir del mismo motor y por el mismo equipo, sino también porque en todo el mundo salvo en España, este juego se ha titulado «Europa Universalis: Crown of the North».

Como juego de estrategia, «Crown of the North» hace gala de las mismas virtudes que poseía su antecesor. Se trata de un juego interesante, ambientado en la Península Escandinava al comienzo de la Edad Media y con un sistema de juego muy ambicioso que combina la gestión con la construcción de ejércitos y la utilización de la diplomacia. Puede que los novatos en el género encuentren abrumadora la abundancia de conceptos, pero los veteranos sin duda se sentirán cómodos entre tantas opciones.

Desgraciadamente, también se han conservado los defectos del juego original. El principal de todos ellos es que a pesar de toda su complejidad, al final nuestra influencia en los acontecimientos del juego es muy pequeña y a menudo nos sentimos como simples espectadores de la contienda. Además, la inclusión de un único mapa y la sencillez espartana del motor gráfico aumentan aún más la monotonía del juego que, por momentos, puede volverse demasiado lento y aburrido.

Te puede interesar, eso sí, si en su momento no jugaste a «Europa Universalis II».

J.P.V.

La referencia

EUROPA UNIVERSALIS II

- **Ambos juegos han sido realizados a partir del mismo motor, y su aspecto es casi idéntico.**
- **La ambientación de «Crown of the North» sólo abarca la Península Escandinava, no toda Europa como la de «Europa Universalis II».**
- **«Crown of the North» posee más unidades y edificios diferentes, pero su funcionamiento básico es prácticamente el mismo.**



La abundancia de sucesos históricos aleatorios aumenta la variedad del juego.



El juego sólo incluye un mapa, lo que puede llegar a resultar algo aburrido.

Toma nota

Interesante, aunque algo gastado y poco original.

LO BUENO:
- La abundancia de opciones y parámetros.
- El rigor histórico del que hace gala toda la campaña.
- El sistema de control es accesible.

LO MALO:
- Por momentos puede resultar demasiado lento.
- Su aspecto gráfico es extremadamente pobre.

MODO INDIVIDUAL 65

MODO MULTIJUGADOR 68

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador ofrece un **desafío algo más interesante.**

SOLO: **Lo mejor:** El tamaño de los ejércitos implicados. **Lo peor:** No se han incluido escenarios adicionales.

EN COMPAÑÍA: **Lo mejor:** Contra un humano las partidas son más ágiles. **Lo peor:** Sólo permite seis jugadores.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** Ram: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano (textos)** Edad recomendada (ADESE): **TP (Todos los públicos)** Estudio: **Paradox Entertainment** Compañía: **Paradox Entertainment** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 ptas.)* Página Web: **No disponible**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 266 MHz** Ram: **32 MB** Disco Duro: **140 MB** Tarjeta 3D: **2 MB** Módem: **56 Kbps**



Pro Beach Soccer

Magos del balón

Muy apropiado para las fechas en que estamos y con los calores que hace, este juego nos propone llevarnos a la playa y liarnos a hacer diabluras con el balón, jugando con unos amigos al fútbol-playa. ¿Hace un partidito?

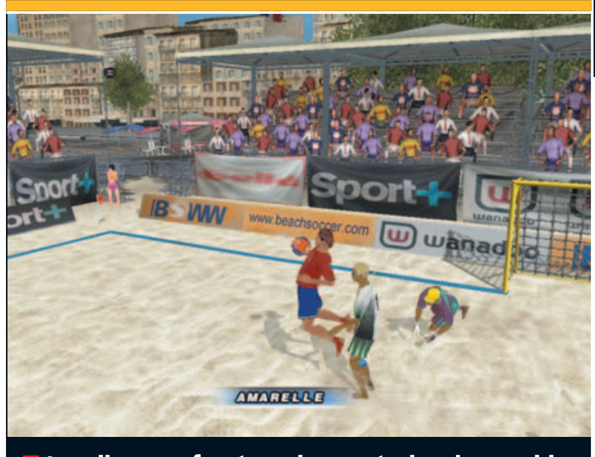
El fútbol-playa tiene ya muchos aficionados en todo el mundo y ya se organiza internacionalmente a través de la "Pro Beach Soccer Worldwide", que ha dado la licencia oficial a este programa. Lo primero que llama la atención es el realismo de la física del balón, con botes imprevisibles que dificultan el control en carrera, obligándonos a protegerlo con el cuerpo y no ir a lo loco. Vamos, que "chupar" no sólo no está mal visto, sino que es esencial; por ello, el estilo de juego en «Pro Beach Soccer» está dominado por la necesidad de mover el balón en el aire, por lo que acciones como punteo, chilenas o voleas se ejecutan con pasmosa facilidad. Los primeros partidos son un alarde de malabarismos, pero pronto aburre por culpa de un control demasiado automatizado, tanto en el control del balón como al disparar a puerta, que lo hace monótono, al no permitir apenas cambios en el ritmo de juego. Defender es un calvario, pues los cambios de asignación de jugador son lentos, los cuerpos de los jugadores no rechazan los disparos y hay un exceso de faltas. Es una pena que no se haya depurado más la mecánica del juego, porque técnicamente tiene un buen motor gráfico y notables animaciones. En definitiva, al rato, la escasa creatividad de juego pesa como una losa y se repiten las jugadas. En multijugador mejora la jugabilidad al librarnos de una IA insuficiente, pero tampoco es ningún prodigio de adicción por lo mismo: un control lento y automatizado.

A.T.I

La referencia

FIFA 2003

- **«Pro Beach Soccer» es más limitado en todo lo que se refiere a la creatividad de juego y a la posibilidad de cambios en el ritmo de la acción.**
- **Ambos tienen modo multijugador, pero «FIFA 2003» permite jugar online o en red, mientras que «PBS» se limita a todos en un solo ordenador.**
- **Tanto el uno como el otro, los dos hacen gala de unas animaciones realmente pulidas.**



Los disparos fuertes y los controles de espaldas a puerta acaban en gol con demasiada frecuencia.



Las repeticiones son espectaculares y un portento de fútbol dinámico. Pero sólo se repiten los goles...

Toma nota

Esforzada aproximación al fútbol playa, más para ver que para jugar.

LO BUENO:
- El juego cuenta con una física del balón bastante realista.
- Incluye a jugadores como Eric Cantona, Julio Salinas o Amarelle.
- Buenas y variadas animaciones.

LO MALO:
- Respuesta lenta del control y excesivamente automatizada.
- Escasa libertad de juego.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
60	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Contra oponentes humanos, no está limitado por la mediocre IA.

SOLO:
Lo mejor: Ganar el torneo mundial en cuatro playas famosas diferentes.
Lo peor: Insistir siempre en las mismas jugadas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Presumir de técnica con los amiguetes.
Lo peor: Todos los jugadores tienen que jugar en el mismo ordenador.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2700+** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Creative 3D Blaster GeForce3**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, Xbox, GBA** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano (manual y textos)** Edad Recomendada (PEGI): **TP** Estudio: **PAM (Power and Magic)** Compañía: **Wanadoo** Distribuidor: **Wanadoo** Número de CDs: **1** Lanzamiento: **27 de Agosto** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas)* Página web: ***www.probeachsoccer-game.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 500 MHz** RAM: **128 MB** HD: **600 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** **DirectX 8.1** Módem: **No requiere**

State of Emergency

No apto para pacifistas

La violencia callejera ha hecho del país un hervidero de delincuencia. Hay que derrocar al tiránico régimen y que acabar con este estado de emergencia.
Quienes gusten de descargar adrenalina repartiendo mamporros están de enhorabuena con esta conversión, en la que hay que acabar con todo lo que se ponga por en medio. La vista –en tercera persona- y los controles -algo complicados- delatan su procedencia consolera. Aparte del multijugador, tiene dos modos de juego, "kaos", en el que contamos con tiempo limitado para cumplir "hazañas" como romper cristales, asesinar a un villano, robar algo, etc. y "revolución". en el que completamos misiones hasta derrocar al régimen. Un estilo de juego simplón, pero entretenido.

J.M.G.



Sin llegar a ser un juego absolutamente gore,la violencia explícita es una constante en la partida.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2400+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4200**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (Manual y textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **Global Star Software** ▶Compañía: **Rockstar Games** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983ptas.)* ▶Página Web: ***www.rockstargames.com/stateofemergency***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 o similar** ▶Modem: **no requerido**

Toma nota

Ideal para descargar estrés, aunque monótono a la larga.

LO BUENO:
- ▲ Funciona suave, incluso en equipos modestos.
- ▲ Cuenta con una buena plantilla de armas y personajes.

LO MALO:
- ▼ Gráficos, y modelos 3D simplones.
- ▼ Movimientos y llaves limitados.

INDIVIDUAL 62

MULTIJUGADOR 69

Nosferatu
La cólera de Malaquías
¡Qué miedo!

La idea en la que se basa «Nosferatu», un castillo poblado de muertos vivientes en el que se encuentran encerrados diferentes miembros de nuestra familia a los que hemos de rescatar, no es, desde luego, la más original del mundo pero sí es apropiada para un juego que, al menos en principio, debería estar lleno de acción y emociones fuertes. Desgraciadamente, estas expectativas no son satisfechas debido a un desarrollo técnico mediocre que falla en prácticamente todos los aspectos que son importantes en un juego de estas características, desde el acabado gráfico, con unos lamentables efectos visuales o una alarmante ausencia de detalle en modelos y escenarios, hasta la jugabilidad, con un control brusco y unos combates caóticos y aleatorios que hacen que pasemos más tiempo muriendo y cargando partidas grabadas que jugando.
Ni siquiera los aficionados al cine de serie B disfrutarán con este juego, que es "terrorífico", sí, pero por su acumulación de defectos.

J.P.V.



La escasa jugabilidad de este título provoca que los combates sean "mortalmente" complicados.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶TARJ. 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶CONEXIÓN: **No precisa**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+12** ▶Estudio: **Idol FX** ▶Compañía: **Pan Vision** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **15/09/2003** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 ptas.)* ▶Página Web: ***www.nosferatu-game.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 733 MHz** ▶Ram:**128 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Un juego realmente pobre, sin casi nada que se pueda aprovechar.

LO BUENO:
- ▲ La ambientación recrea la de los films clásicos de terror de serie B.
- ▲ Está doblado al castellano.

LO MALO:
- ▼ La jugabilidad está completamente desajustada.
- ▼ El motor gráfico es muy pobre.

INDIVIDUAL 40

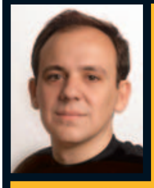
MULTIJUGADOR NO TIENE



SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Jorge Portillo

La estrategia es un género en alza. Resulta difícil elegir a qué juego jugar. Y lo que se avecina es todavía mejor...

1 **Rise of Nations**
2 **Warcraft III: The Frozen...**
3 **Tron 2.0**
4 **Civ. 3: Play The World**
5 **Champ. Manager 4 02/03**

La lista negra

Nuestra recopilación de los juegos que debes esquivar como si te fuera la vida en ello, da la "bienvenda" a un nuevo inquilino. Miradlo por el lado bueno: podrían ser más...

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

3 Nosferatu
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 40
Parece mentira que se sigan realizando juegos tan pobres como éste, que hubiera sido fantástico... hace diez años.

4 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

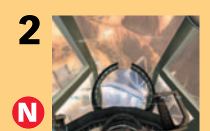
5 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

Los Recomendados

El esperado «Tron 2.0» es la estrella de nuestra lista este mes, pero no llega sólo, porque junto a él se incorporan títulos tan variados como «Breed», «Enigma: The Rising Tide» y «Midnight Club II». Juegos para todos los gustos que nos harán más llevadero el regreso de las vacaciones.

1 (N)

Tron 2.0
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 95
Un grandísimo juego de acción que combina el espíritu del clásico cinematográfico con una jugabilidad endiablada.
▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH/DISNEY

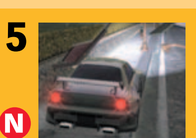
2 (N)

Breed
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 88
Acción futurista y unos escenarios de lujo en uno de los juegos con más ritmo de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC ▶BRAT DESIGN/CDV

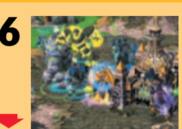
3 (baja)

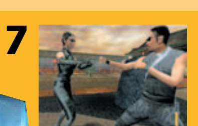
Rise of Nations
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 94
Un fantástico juego de estrategia que toma elementos de los méjores títulos del género y los combina con maestría.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BIG HUGE GAMES/MICROSOFT

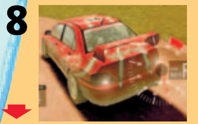
4 (baja)

Grand Theft Auto Vice City
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
La velocidad se combina con la acción en esta aventura digna del mejor cine de Hollywood.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR GAMES

5 (N)

Midnight Club II
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 80
Velocidad, coches de lujo y circuitos urbanos en otra nueva joya de los chicos de Rockstar Games.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶ROCKSTAR SAN DIEGO

6 (baja)

Warcraft III: The Frozen Throne
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 90
La expansión de Warcraft III está hecha a medida de los usuarios del título original. Más y mejor.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BLIZZARD/VIVENDI

7

Enter the Matrix
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una película excepcional se merecía un juego a su altura. La mejor acción en tercera persona de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶SHINY/WARNER/ATARI

8 (baja)

Colin McRae Rally 3
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 86
Jamás habíamos visto una recreación más realista del mundo de los rallies que la que hace este juego.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶CODEMASTERS

9 (baja)

Indiana Jones y la Tumba del Emperador
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 88
El arqueólogo más famoso de todos los tiempos sigue los pasos de Lara Croft en esta trepidante aventura de acción.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶LUCASARTS/EA

10 (baja)

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 80
Lara nos muestra su lado más oscuro, y viene acompañada de un gran repertorio de movimientos y habilidades únicas.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶ CORE DESIGN/EIDOS

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA





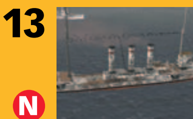
11 ▼

Moto GP 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 93
Una de las simulaciones más realistas del deporte de las dos ruedas que hemos tenido ocasión de probar .
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ/PROEIN



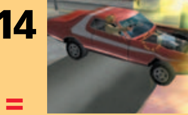
12 ▼

Neverwinter N.: Shadows of Undrentide
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 81
Los fans de Neverwinter Nights ya cuentan con la expansión que anhelaban. Rol auténtico con magia y espada.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/ATARI



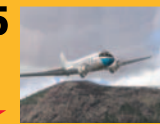
13 N

Enigma: The Rising Tide
▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 82
Una estupenda simulación naval que sorprende por su accesibilidad y sencillez de control.
▶ACCIÓN ▶PC ▶TESSERACTION



14 =

Starsky & Hutch
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 89
Nos ha sorprendido este estupendo juego de acción y velocidad basado en la popular serie de televisión de los 70.
▶VELOCIDAD/ACCIÓN ▶PC ▶MINDS EYE/EMPIRE

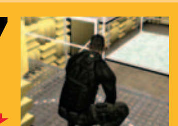


15 ▼

Flight Simulator 2004
▶COMENTADO EN MM 103 ▶PUNTUACIÓN: 85
Los aficionados a la simulación pueden celebrar cien años de historia de la aviación con esta nueva entrega de la serie.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAME STUDIOS/MICROSOFT

16 ▼

Medieval: Total War Viking Invasion
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una fabulosa expansión que renueva nuestro interés por este fantástico juego de estrategia en tiempo real.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION



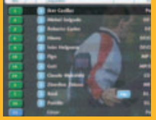
17 ▼

Splinter Cell
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
Las aventuras de Sam Fischer son la excusa para uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC, XBOX ▶UBI SOFT



18 ▼

IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 90
El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI SOFT



19 ▼

Championship Manager 4 02/03
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Parecía imposible, pero por fin podemos disfrutar de un manáger futbolístico a la altura del inolvidable "PC Fútbol".
▶DEPORTIVO ▶PC ▶SIGAMES/EIDOS



20 ▼

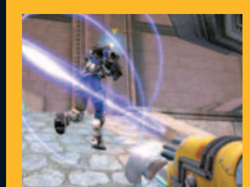
Praetorians
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
El mejor juego de estrategia español de la historia confirma una vez más que los títulos de Pyro se cuentan por éxitos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS

La referencia

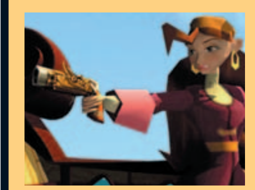
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



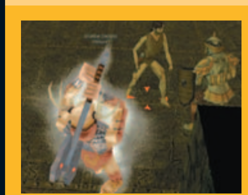
ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Warcraft III» sube espectacularmente hasta el primer puesto, y el resto de juegos sólo puede abrirle paso.

1 Warcraft III: Reino del Caos



34% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

2 Commandos 2: Men of Courage
26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO STUDIOS

3 Praetorians
17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 98
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- PYRO STUDIOS

4 Civilization III
14 de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- ATARI

5 C&C: Generals
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 99
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- EA PACIFIC

Acción

A «Medal Of Honor» no lo mueve nadie, pero «Max Payne» comienza a ganar terreno de manera firme y sostenida.

1 Medal of Honor: Allied Assault



26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/E.A.

2 Max Payne
24% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

3 Jedi Knight II: Jedi Outcast
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- RAVEN SOFTWARE

4 Battlefield: 1942
19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

5 Enter the Matrix
11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2, GC, XBOX
- SHINY/WARNER/ATARI

Aventuras

Al veloz ascenso de «Runaway» le sigue una caida igual de veloz, y «Monkey Island» vuelve al primer lugar.

1 La Fuga de Monkey Island



43% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 The Longest Journey
28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

3 Syberia
21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

4 Runaway
5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

5 Gabriel Knight III
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- SIERRA

Rol

«Neverwinter Nights» resite firme en primer lugar, pero «Baldur´s Gate II» sigue recortando distancias.

1 Neverwinter Nights



25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Diablo 2
14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

4 Morrowind
11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

5 Dungeon Siege
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

Velocidad

Mitad aventura y mitad velocidad «GTA Vice City» se coloca en primera posición. En el resto, pocos cambios.

1 GTA Vice City

N



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

2 MotoGP 2
30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- CLIMAX

3 Colin McRae 3
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- CODEMASTERS

4 Rallisport Challenge
6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSOFT

5 Grand Prix 4
4% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- ATARI

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

"Aluciné cuando vi "Tron" en el cine hace años. Estoy deseando poder "digitalizarme" en «Tron 2.0»."

Chus (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

El verano invita poco a los movimientos. Quizá la llegada de «Flight Simulator 2004» pueda sacar a la lista de su letargo.

1 = IL-2: Forgotten Battles



35% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM100
▶PUNTUACIÓN: 94
▶PC
▶MADDOX GAMES

2 = Flight Simulator 2002
30% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

3 = Silent Hunter II
15% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

4 = Combat Flight Simulator 3
12% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC
▶MICROSOFT

5 (N) Freelancer
8% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 99
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶MICROSOFT

Deportivos

«FIFA 2003» se afianza en su primer puesto, pero «Virtua Tennis» asciende dos lugares y le planta cara sin complejos.

1 = FIFA 2003



50%de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 94
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

2 ▲ Virtua Tennis
30%de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

3 ▼ NBA Live 2003
10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 91
▶PC
▶EA SPORTS

4 ▼ Championship Manager 4
6% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 100
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶SIGAMES/EIDOS

5 = Tiger Woods PGA Tour 2003
4% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 95
▶PUNTUACIÓN: 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Commandos** 52% de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
2 **Starcraft** 38 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
3 **Star Wars: Rebellion** 10% de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 78 ▶PC ▶LUCASARTS

ACCIÓN

1 **Max Payne** 39% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY ENTERTAIMENT
3 **Half-Life** 32% de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE STUDIOS
2 **Counter-Strike** 29% de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía



AVENTURAS



1 **Grim Fandango** 44% de las votaciones
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
2 **Broken Sword II** 31% de las votaciones
▶MM 34 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
3 **Monkey Island II** 25% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

ROL

1 **Baldur's Gate** 50% de las votaciones
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
2 **Baldur's Gate II** 28% de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 **Diablo II** 22% de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD



VELOCIDAD



1 **Colin McRae Rally 2.0** 50 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 45% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
3 **Need For Speed** 5% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** 48% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
2 **Combat F. Simulator 2** 33% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT
3 **Silent Hunter II** 29% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT

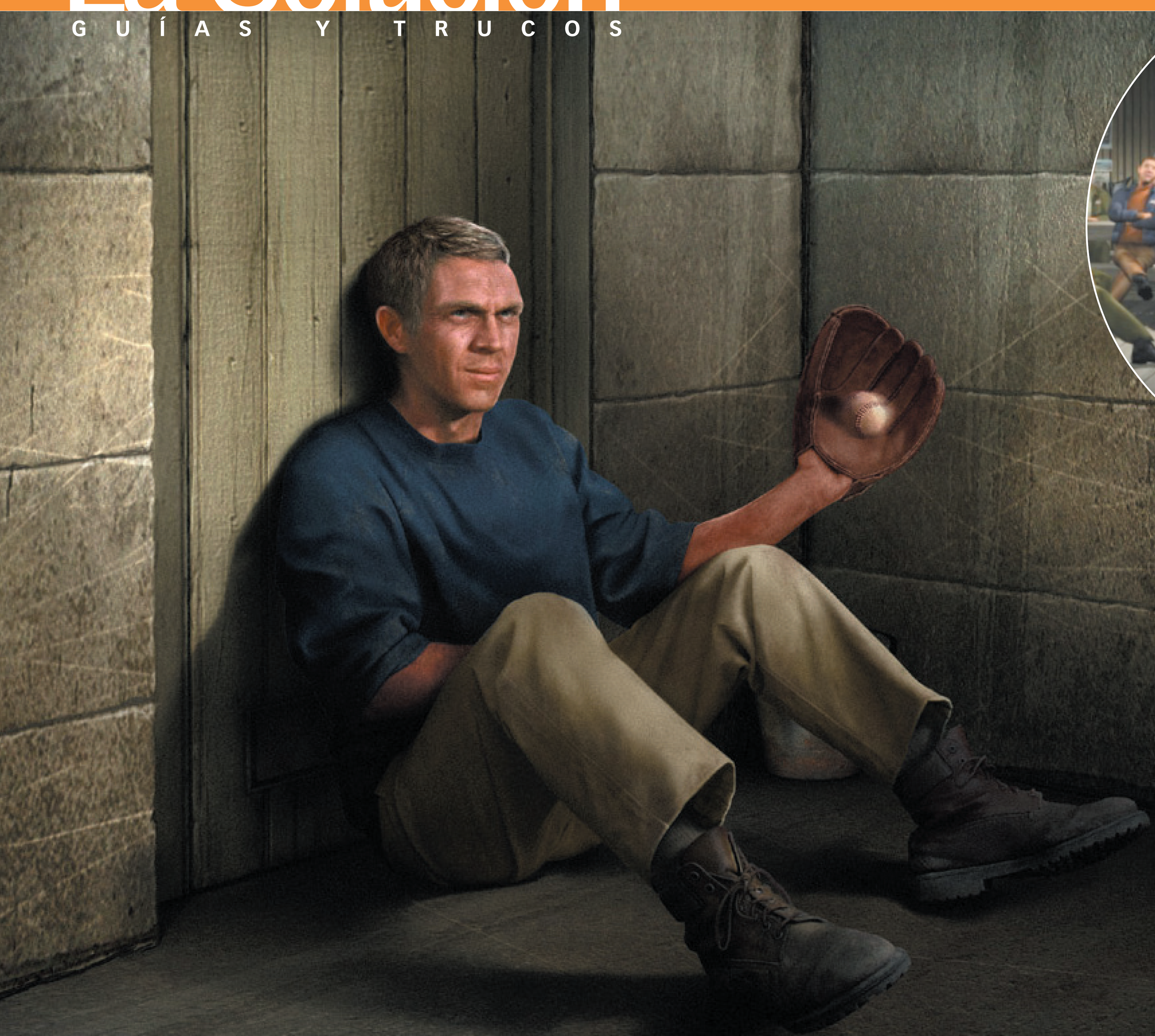


DEPORTIVOS



1 **PC Fútbol 2001** 70% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
2 **NBA Live 2001** 20% de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
3 **FIFA 2002** 10% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



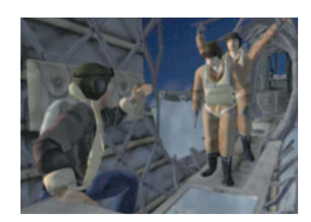
The Great Escape
(primera parte)
Hacer de la fuga un arte





Si tu sueño imposible es llegar a ser un actor de cine, «The Great Escape» te invita a reencarnarte en un mito de Hollywood, Steve McQueen, y protagonizar su película más famosa. Claro que la tarea no es nada sencilla: escapar del yugo nazi es más difícil que pillar a Beckham despeinado…

No creas que haber visto la película "La Gran Evasión" te va a servir para completar el juego. El film sólo cubre un par de niveles. Antes, hay que ayudar a escapar a los cuatro protagonistas de sus respectivas prisiones: Hilts, el pícaro saltacerrojos que encarna el mítico Steve McQueen; McDonald, oficial de Inteligencia; Hendley, experto ratero; y Sedgwick, el manitas. Todos se encontrarán en el campo de concentración Stalag Luft III, escenario de la peli, pero la fuga no dará por terminado el juego, sino que además tendrás que superar algunas fases adicionales, hasta llegar a escapar de Alemania.
Por su gran número de niveles, y para poder explicarlos detalladamente, hemos decidido dividir esta guía en dos partes. En esta primera entrega vamos a conocer el "historial" de los protagonistas, que no es, precisamente, aburrido…



MISIÓN 1: EL BOMBARDEO

Las cosas no podían comenzar peor: el avión de McDonald ha sido alcanzado, y el fuselaje es ahora un infierno en llamas. Rápidamente, coge el extintor y apaga ambos incendios. Corre hacia la cola del aparato y empuña la ametralladora, para acabar con todos los cazas enemigos. A continuación, corre hacia la parte delantera y destruye el libro de códigos. El avión está a punto de explotar, así que busca el paracaídas situado en la cola, y salta. Por desgracia, caerás en territorio enemigo, y serás hecho prisionero.



MISIÓN 2: ESCAPADA INVERNAL

McDonald ha sido confinado en el campo de baja seguridad Dulag Luft X. Recuerda que en tu cuaderno de notas aparecen los objetivos de la misión, y el lugar del mapa al que tienes que ir. Por tanto, cuando no sepas qué hacer, no dudes en consultar el cuaderno. Comienza el plan de fuga charlando con el oficial británico, para que te cuente el mejor método para lograr escapar. Después, habla con Big X en el otro pabellón, y con el falsificador. Necesitas un pase alemán para hacer una copia. Lo encontrarás en la cabaña del sur. Para llegar allí, camina por el lado contrario a la calzada en donde está el foco. Cuidado con el guardia que vigila la verja que da acceso a la cabaña. En su interior, hay un guardia dormido, así que camina con sigilo. Coge el pase y llévaselo al falsificador.

▶ **EN UNOS MINUTOS** el vigilante se dará cuenta de que se lo han robado, así que corre a devolverlo a su sitio. Ahora, charla con Krotopkin, el encargado de cavar el túnel. Coge la pala junto a la torre con el foco, y camina hacia la caja marcada en el mapa. Empújala para revelar el túnel. Dale la pala a Krotopkin; te entregará unas llaves y te pedirá madera, que podrás encontrar en la esquina sudoeste del campo. Al salir del túnel, no te olvides de tapar la entrada con la caja. Si hay una inspección, quédate quieto y a la vista, y espera a que termine. Recoge la madera y dásela a Krotopkin. Ya sólo tienes que tomar el pase falsificado y cruzar a través del conducto subterráneo. No es tu día de suerte: los alemanes te descubren, y acabas confinado en el castillo-mazmorra de Zwischenholz. ▶▶

Quiz 1

¿Cuál de estos personajes es al que encarna el actor Steve McQueen en la peli?

A. Hendley.
B. Hilts.
C. Comandante nazi.



MISIÓN 3: EL CASTILLO

El duro suelo de roca maciza impide cavar túneles, pero esto no detendrá al comandante McDonald, experto en fugas. Busca una pequeña abertura en la pared, y habla con el otro prisionero. Te dará un lima, con la que romper la reja del suelo, en la pared opuesta. Llegarás a una celda vacía, con la puerta abierta. Pídele al prisionero que arme alboroto para distraer al soldado. Cuando empiece la discusión, sal de la celda, gira a la derecha, y llegarás al patio. Cuidado: dos potentes focos cubren la plaza.

▶ **PODRÁS ESCONDERTE** en un rincón oscuro al otro lado del patio, frente a la puerta por la que has salido. Para escapar, debes completar tres tareas: coger el uniforme alemán, el gancho de la carne para deslizarte por el hilo del telégrafo, y robar la llave del generador. El traje está en la lavandería, pero no puedes ir por la entrada, así que ve a la esquina noreste del patio, esquivando los focos, y escala la caja para acceder al tejado. Recorre el muro hacia la derecha, y llegarás al piso superior del edificio principal. En el comedor de las armaduras, mira por la cerradura para asegurarte de que no está el guardia, y sal al pasillo. En la puerta de enfrente, un poco a la izquierda, encontrarás la lavandería. Ahora, puedes ponerte el traje de soldado alemán y pasear tranquilamente por el edificio. Al final del pasillo está la sala donde se guardan las llaves del generador. Cógelas, baja las escaleras hasta el patio, y entra en el túnel con forma de arco, a la derecha.

Quiz 2

¿Cuántos Oscars ganó la película en la que está basado el juego?

A. Ninguno.
B. Uno.
C. Cuatro.



Aunque las prisiones están repletas de prisioneros, sólo podrás hablar con unos pocos. Mira el "bocadillo" que aparece en la esquina inferior izquierda.



De vez en cuando, hay inspecciones aleatorias. Quédate quieto, de pie y en un lugar visible hasta que acaben.



Muchos guardias se quedan fritos en sus puestos. Podrás pasar delante de ellos si no haces demasiado ruido.

AUNQUE HAYAS VISTO LA PELÍCULA "LA GRAN EVASIÓN", NO CREAS QUE TE VA A SERVIR PARA COMPLETAR TODO EL JUEGO, PUESTO QUE EL FILM SÓLAMENTE CUBRE UN PAR DE NIVELES

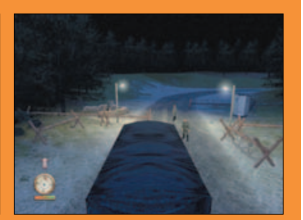
▶ **EL VIGILANTE TE PERMITE** deambular por los sótanos, pero cuando intentes acceder a la carnicería para coger el gancho, te pedirá los papeles. Busca la radio en una de las salas cercanas, y úsala para llamar la atención de los guardias. Cuando el vigilante abandone su puesto, coge el gancho y dirígete, sin perder ni un segundo, a la sala del generador. En seguida, descubrirán que falta un uniforme, así que el disfraz no te servirá de nada. Empuja con fuerza la puerta de la verja que protege el generador para romperla, y desactiva el dispositivo. Sólo tienes unos segundos para salir al patio, y volver al tejado. Recorre todo el balcón superior hasta las escaleras de la esquina sudeste el mapa. Encontrarás el poste de telégrafos que te servirá para escapar, con ayuda del gancho. Has escapado del castillo, pero aún no estás libre…



MISIÓN 4: PELEA EN LAS MONTAÑAS

McDonald ha llegado al emplazamiento alemán situado en las montañas. La única forma de cruzarlo va a ser abriéndose camino a tiro limpio. El comandante está desarmado, así que tendrás que conseguir algún arma, y abundante munición, antes de empezar "la refriega". Puesto que vas disfrazado de alemán, podrás cruzar el puente sin más problema y adentrarte en la cabaña que hay a la derecha. No avances corriendo, puesto que despertarías sospechas. Cuando te acerques a la cabaña, oirás un teléfono... ¡Es la llamada del castillo, que avisa de tu propia fuga! Rápidamente, adelanta al oficial alemán y haz que McDonald coja el teléfono. Después, cuéntale una mentira al soldado, y podrás seguir paseándote por el campamento. Registra todas las habitaciones y recoge los kits de primeros auxilios, y la munición de la pistola.

Los vehículos



LA TANQUETA es el vehículo más divertido de manejar, útil como defensa, y efectivo como arma. Cuando lo conduces, puedes atropellar sin piedad a los soldados, pues sus disparos te hacen cosquillas. Si te atacan con granadas, acribíllalos con la metralleta. Si el enemigo está escondido o un tanque te corta el paso, baja de la tanqueta y busca una forma alternativa de derrotarlo. Tranquilo, que cuando te bajes dejarán de acribillar a tu tanqueta.

EL CAMIÓN pesa mucho más de lo que parece: no te acerques a las cunetas, o la inercia te hará caer por el barranco. Siempre que lo uses, lo harás disfrazado de alemán, así que pon cuidado en cumplir las normas de tráfico y, sobre todo, en no atropellar a nadie. Como su velocidad punta es reducida, y gira bruscamente, condúcelo con ligeros toques de volante. Anticipa los giros antes de acertarte a un peatón, para no atropellarlo con el remolque.



■ Las escenas cinemáticas son abundantes. Están realizadas con el motor del juego y convertidas a video, pero nos ofrecen una resolución "de consola".



■ Focos hay en casi todas las fases. Se mueven aleatoriamente, pero son lentos, así que se pueden esquivar.



■ Apaga la radio para llamar la atención de los soldados. De esta forma, podrás escapar fácilmente.

Burla a los guardias

SABER BURLAR a los soldados alemanes es la clave para avanzar a lo largo de casi todos los niveles del juego. Si quieres atraer la atención de un enemigo, deja abierta las puertas: vendrá a investigar qué pasa, y tu podrás escurrirte por otro sitio.

ESTRANGULAR a los malos es la única opción cuando hay más de un guardia vigilando un mismo objetivo. Atráelo hasta un pabellón, con el truco de la puerta. Cuando se dirija hacia ti, corre hasta el centro de la sala. El guardia siempre se acerca a decirte alguna cosa, cara a cara. Entonces quédate quieto hasta que se canse y se dé la vuelta, momento que debes aprovechar para estrangularlo, lejos de las miradas de los demás soldados.

LAS BOTELLAS, las monedas, y otros objetos de material ruidoso, que encontrarás en los distintos escenarios, no son elementos meramente decorativos: puedes utilizarlos para llamar la atención del enemigo. Basta con que los lances al lado contrario al que quieres ir, para despejar el camino. También puedes apagar la radio para que los guardias cercanos vengan en seguida a encenderla.

A continuación, vuelve a la carretera y abre la verja para proseguir el camino. A la izquierda podrás ver una cabaña, y a la derecha un puesto de control con un foco, que vigila la carretera que conduce hasta la cima de la montaña. Los guardias te pedirán los papeles para poder pasar. Puesto que no los tienes, no queda más remedio que abrirse paso a tiros. Pero antes, es mejor preparar el camino...

▶ **LA MASACRE:** Entra en la cabaña y recoge más munición. Verás una puerta cerrada, que conduce al almacén. No puedes entrar, así que dirígete a la parte de atrás de la casa, y súbete al tejado por la escalera. Allí, podrás ver un agujero en el techo. Cuélate por él para entrar dentro del almacén. Encontrarás más munición, algún kit medicinal, un par de granadas y sobre todo... ¡El rifle de francotirador! Recoge la llave del almacén de la pared, para salir de la cabaña, y colócate al lado de la puerta, tumbado en el suelo. Desde una posición en la que no te vean, acaba con el soldado que maneja el foco, y con los guardias del puesto de control. Por muy rápido que seas, sonará la alarma, así que corre rápidamente hacia el puesto, y sube la cuesta a toda pastilla, dejando atrás a los guardias que te persiguen, hasta llegar al camión. Allí, tendrás que disparar a otros dos nazis. Si te acercas a la barrera de espinos, a la derecha, encontrarás una ametralladora. Sigue la carretera hasta que veas a dos alemanes apostados en las rocas; despáchalos detonando una granada. En la zona abierta, usa otra granada o arrástrate y dispara con el rifle de francotirador para acabar con el enemigo. Dispara a los barriles de combustible para causar más daño. Busca lo más pronto posible el búnker, y usa el rifle para acabar con el soldado que maneja la ametralladora, ya que es el más peligroso de todos. Puedes tomar su puesto para masacrar al escuadrón que surgirá junto al camión. Ya sólo tienes que seguir el camino, en la dirección que indica el mapa del cuaderno, para completar el nivel.

Quiz 3

¿Cuál de todos estos vehículos no puedes manejar a lo largo del juego?

A. Un tanque.
B. Un camión.
C. Un carro.



MISIÓN 5: QUEMA EL LIBRO DE CÓDIGOS

Tras conocer la "biografía" de McDonald, llega ahora el momento de revisar el historial de Sedgwick, el manitas del grupo. Su primera misión consiste en infiltrarse hasta un campo sembrado, en el que ha caído un bombardero, y destruir el libro de códigos. Comienzas en la vía del tren. Baja la ladera agachado, pasando por detrás de la rocas: si no lo haces así, el soldado de la torre de la derecha te verá. Camina hasta la casa, acurrúcate entre la cajas, y estudia la patrulla de los dos soldados que dan vueltas alrededor de una cabaña. Cuando no miren, entra en ella y recoge los binoculares junto a un kit de primeros auxilios. Mira por la cerradura, o escucha con atención el sonido 3D para saber si hay un guardia cerca. Si no lo hay, sal de la cabaña, gira a la derecha y ve a la parte de atrás de la casa, escondiéndote detrás del camión desguazado.

Cuando el camino esté despejado, abre la puerta lateral del almacén contiguo, que se corresponde con el garaje del cuartel. Camina agachado para que el mecánico no te descubra, y estrangúlalo. No te arrimes mucho a las ventanas mientras lo eliminas, porque los guardias te verían. Cuando acabes con el pobre infeliz, recoge una llave inglesa y una botella, y sube a la tanqueta. No funciona, así que tendrás que arreglarla con la llave inglesa que, por una extraña y bienvenida casualidad, acabas de encontrar. Ya sólo tienes que arrancar el motor y cruzar el cuartel hasta el túnel de salida. Sigue el mapa del cuaderno para llegar a la granja. En mitad del trayecto, un tanque estacionado en la vía te cerrará el paso. La metralleta de tu vehículo no puede hacer nada contra él, así que baja y penetra en la caseta que hay junto a la vía.

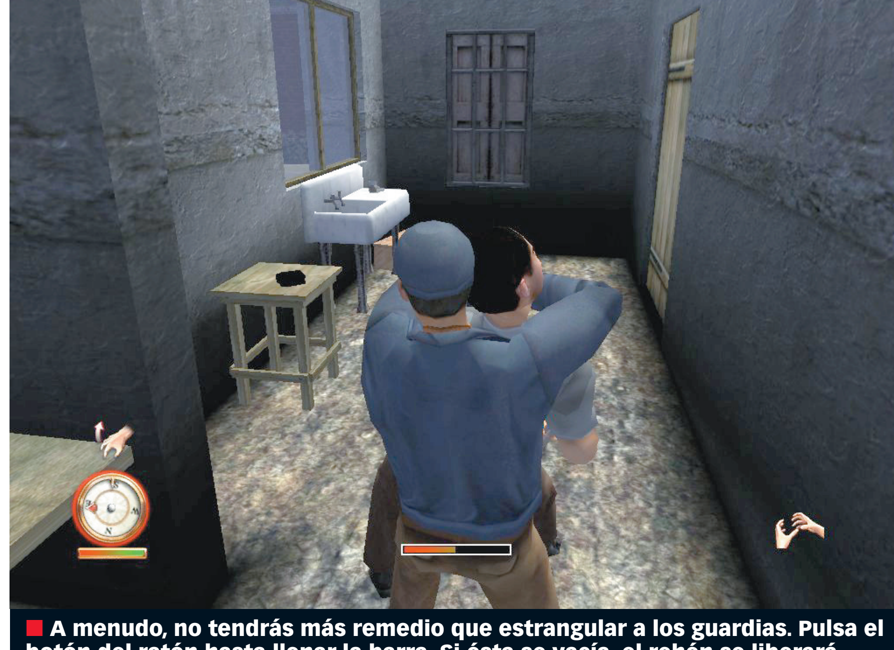
▶ **TRAS PULSAR LAS PALANCAS** del interior, un tren desviará su curso e impactará contra el tanque. ¡Vía libre! Elude entonces al soldado que te persigue, y sube a la tanqueta para continuar hasta la granja. En el pajar, encontrarás un útil botiquín. Entra en la casa y sal por la puerta del lado contrario, hacia el jardín. Ten cuidado, porque está vigilado por otro nazi. Si ahora giras la vista a la derecha, verás un arco de entrada a las tierras de labranza, en el muro de piedra. Corre hacia él, y al otro lado encontrarás el bombardero estrellado. Si estás jugando en el nivel de dificultad fácil y tienes dos o tres botiquines, bastará con correr hasta el avión, esquivando las balas de los vigilantes, penetrar en el mismo por el lateral, y quemar ▶▶

el libro de códigos con el mechero. Si no te ves capaz de lograr el libro a pecho descubierto, arrástrate por el suelo y usa las hondonadas del terreno y los restos del fuselaje para llegar al avión sin ser visto. Lo hagas de una forma o de otra, al quemar el libro… ¡serás detenido y llevado a un campo de concentración!



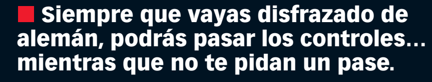
MISIÓN 6: THE COOLER KING

Un nuevo salto temporal nos pone bajo el pellejo de Steve McQueen, o sea, del capitán Hilts que, cómo no, se dispone a fugarse de la prisión de Dulag Luft V. Habla con el oficial de campo para que te dé las instrucciones: tienes que coger una ganzúa del pabellón contiguo, pedirle el sello alemán al prisionero de la celda, y encontrar papel y lápiz. Todos los pabellones tienen una puerta principal, que da a la calle central del patio, y dos puertas laterales, más "discretas". No obstante, todos los pasos están vigilados por dos agentes nazis, y varios focos. Comienza saliendo por la puerta lateral de la derecha para entrar en el pabellón contiguo, y coger la ganzúa. Si sales por la otra puerta lateral, verás la verja que rodea las celdas de castigo, vigiladas por dos soldados y un foco. Desde la puerta, sin salir al exterior, puedes vigilar a todos los enemigos. Cuando el camino esté despejado, cruza a la carrera la verja pero, en lugar de ir a la puerta de las celdas, ve por la pared contraria, a la parte de atrás del edificio. Allí no hay focos ni guardias, así que podrás rodearlo fácilmente para, desde la esquina, vigilar la puerta de entrada a las celdas.



A menudo, no tendrás más remedio que estrangular a los guardias. Pulsa el botón del ratón hasta llenar la barra. Si ésta se vacía, el rehén se liberará…





Siempre que vayas disfrazado de alemán, podrás pasar los controles… mientras que no te pidan un pase.



Procura guardar las granadas para cuando tengas que atacar las trincheras y los búnkeres enemigos.

Cuando no pase ningún soldado, entra. Rápidamente, abre la celda con la ganzúa y coge el sello del prisionero. En seguida, vendrá un guardia a echar un vistazo, así que sal corriendo, de nuevo a la parte trasera. Desde allí, vuelve a la verja y, cuando el guardia no mire, entra en cualquier pabellón. Ahora, debes ir a la cabaña de la esquina sudeste del mapa. Ve al pabellón 3 y, desde allí, dirígete al lugar marcado en el mapa.

▶ **COGE LA TINTA** y el papel, así como una botella, que podrás usar como distracción si algún guardia se te echa encima. Dale todos los objetos al falsificador. Para escapar, necesitas el mapa que está en la oficina del comandante, fuertemente vigilada. Afortunadamente, un prisionero del pabellón 4 te ayudará a crear una distracción: habla con él, y coordina la acción. El pobre hombre se hará el borracho y atraerá la atención de los guardias y el foco. Sólo tienes un minuto, así que date prisa: cruza por debajo del foco, entra en la oficina, coge el mapa, y regresa al pabellón 4. A continuación pídele el pase al falsificador, y acude al pabellón 1, en donde otros compañeros ya han cavado el túnel. Cruzar de un pabellón a otro es fácil: simplemente, abre las puertas laterales a la carrera, y cruza al otro pabellón sin detenerte. Aunque te vean, cuando reaccionen estarás dentro, y se olvidarán de ti.

▶ **EN EL PABELLÓN 1,** habla con el cavador, y arrastra la cama para desvelar el túnel. Por desgracia, éste se derrumbará, y el hombre quedará atrapado. Rápidamente, sal del túnel y tápalo con la cama, porque los alemanes vendrán a pasar revista. Ve al pabellón 5 y habla con Goldman, para que te entregue un recogedor. Úsalo para limpiar el túnel, saca al herido, y huye por las alcantarillas.



MISIÓN 7: INFILTRACIÓN

Para escapar de la zona, Hilts debe robar un camión en el depósito de Koblenz. Para llegar hasta él tendrás que atravesar un bosque. Por suerte, es de noche, pero aún así los dos soldados que patrullan llevan linternas. Cuando los divises, corre hacia el muro izquierdo del camino, y arrástrate por la hondonada que hay en ese lugar, para superar la vigilancia. Tras una corta caminata, verás una caseta de descanso, a la izquierda de la entrada al depósito. Camina agazapado, ya que un oficial patrulla por los alrededores,

Quiz 4

¿Para qué sirve la botella?

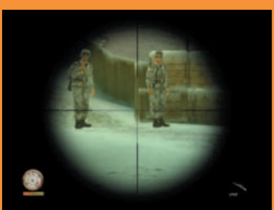
A. Para distraer al enemigo.

B. Para golpear con ella al enemigo.

C. Para llevar leche al comandante.

En los combates…





LA VISTA EN TERCERA PERSONA sólo es útil si el enemigo se encuentra en una zona más elevada, o tienes que avanzar a la carrera. En cualquier otro caso, el punto de mira suele quedar tapado por el cuerpo del protagonista. La forma más sencilla de acertar es dirigir el cuerpo hacia el objetivo, ya que de esa forma el punto de mira tiembla menos. Usa también esta vista para lanzar las granadas, pero si caminas de lado, ten en cuenta la inercia…

LA VISTA EN PRIMERA PERSONA es muy útil cuando el enemigo está lejos, pues te permite apuntar con tranquilidad, especialmente si usas el rifle de francotirador. El problema es que no puedes moverte, así que acostúmbrate a disparar en primera persona, volver a la tercera, cambiar de posición, volver a la vista subjetiva y disparar de nuevo, y así sucesivamente. No dispares más de tres tiros seguidos sin moverte, puesto que el enemigo te acertará incluso en el nivel dificultad más fácil.

En ocasiones, tus compañeros tendrán que echarte una mano y distraer a los guardias. Aquí, uno se está haciendo el borracho, ganándose una paliza.

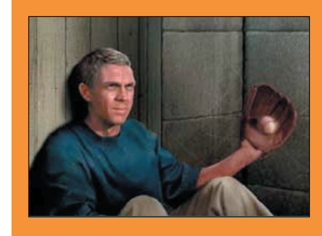


Los binoculares son útiles para ver los movimientos de las patrullas, pero no son fáciles de encontrar.



Cuando salgas de un túnel, tápalo rápidamente con el objeto que sirve de tapadera: la cama, una caja, etc.

La Gran Evasión, en DVD



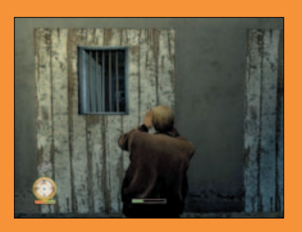


THE GREAT ESCAPE, (en España, "La Gran Evasión"), se estrenó en 1963 y es una de las obras emblemáticas del cine bélico. Basada en hechos reales, cuenta la historia de 600 oficiales aliados, prisioneros de los nazis, que durante un año planificaron la fuga masiva de la prisión Stalag Luft III. Junto a Steve McQueen, intervienen en la película otros actores míticos como Charles Bronson, James Garner, James Coburn y Richard Attenborough. Estuvo nominada a un Oscar al Mejor Montaje, pero no lo ganó.

EL DVD comercializado en España se presenta en una edición de dos discos. El primero de ellos, contiene la película en formato 2.35:1 y sonido 5.1 en inglés, castellano y alemán. Además incluye el trailer cinematográfico, entrevistas, un trivia, y varios documentales sobre el rodaje. El segundo disco, contiene un interesante reportaje con la historia de la verdadera evasión, y abundantes entrevistas a los soldados que participaron en ella.

CRUZAR DE UN PABELLÓN A OTRO ES FÁCIL. ABRE LAS PUERTAS LATERALES Y CORRE: AUNQUE TE VEAN LOS SOLDADOS, CUANDO REACCIONEN ESTARÁS DENTRO, Y SE OLVIDARÁN DE TI

Consejos generales







CUANDO DEAMBULES por una prisión, y tengas que moverte entre pabellones sin ser detectado, no te olvides de cerrar siempre las puertas que dejas tras de ti. Si un guardia ve una puerta abierta, acude indefectiblemente a investigar.

AL EMPEZAR UN NIVEL, entra en el menú de grabación y mira el número de veces que puedes grabar (varía con el nivel de dificultad). Graba sólo cuando superes un objetivo importante, y hazte a la idea de que para completar cada misión, tendrás que cumplir cerca de 10 objetivos.

SI QUIERES VER lo que te espera antes de abordar un objetivo que se presenta complicado, un buen truco consiste en grabar antes de ponerte manos a la obra y correr como un loco hacia el objetivo, esquivando guardias o disparos. Hazte un mapa mental de lugar, y cuando seas abatido, recupera la partida y juega "en serio", con la ventaja de conocer el terreno.

LA MUNICIÓN, los botiquines, y el resto de objetos que puedas recoger no los llevarás al siguiente nivel, así que no dudes en gastarlos en cuanto tengas necesidad de ello.

y pégate a la pared derecha de la casa. Cuando el oficial no te vea, entra en su interior sin hacer ruido.

▶ **EL SOLDADO DORMIDO** no será una molestia, así que coge el uniforme de la cama y póntelo. Ahora, ya puedes entrar tranquilamente en el campo de depósitos, enseñando el pase a los guardias. Dirígete al edificio de la derecha: allí están los papeles que te permitirán superar los puestos de control. Pero al enseñar el pase al vigilante, no te dejará pasar. No hay más remedio que colarse… Ve a la parte de atrás del almacén, y busca una puerta en la verja, que Hilts abrirá con facilidad con la ganzúa. Escóndete tras las cajas del otro lado, pues un oficial merodea por el patio interior. Cuando se dé la vuelta, síguelo hasta el siguiente grupo de cajas. Desde allí, podrás acceder a la entrada iluminada, que lleva al interior del almacén. Hay más guardias dentro, pero son fáciles de esquivar, escondiéndote entre las cajas. Coge la llave del camión en la mesa, a la izquierda del almacén, y sube las escaleras a las oficinas superiores.

▶ **ENCONTRARÁS OTRO OFICIAL,** que se extrañará de verte allí. Cuando vea el pase irá al teléfono para preguntar. Si hace la llamada… ¡Sonará la alarma y te detendrán! No lo dudes: en cuanto te dé la espalda para dirigirse a su despacho, estrangúlalo. No te olvides de tener las manos vacías, pues si llevas el pase no podrás hacerlo.

Ahora, ya sólo tienes que recoger los papeles con el transfer y volver sobre tus pasos, hasta la salida del almacén. Sube al camión que hay en el patio, y con- ▶▶

Quiz 5

¿Cuál de todas estas "distracciones" no se lleva a cabo en ninguna de las fugas del juego?

A. Gritar diciendo que se ha gangrenado una herida mal curada.

B. Emular a un búho.

C. Cantar una canción de borracho.

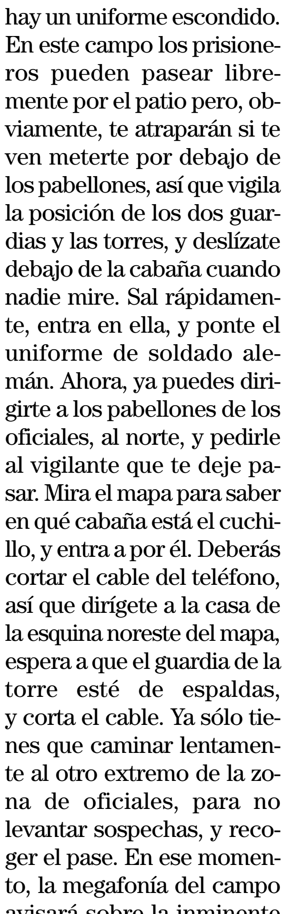
CUANDO ACUDAS A PASAR REVISTA NO TE OLVIDES DE QUITARTE ANTES EL TRAJE DE SOLDADO ALEMÁN. ES FÁCIL OLVIDARSE DE ELLO…

dúcelo hasta el puesto de control. Cuando te corten el paso, baja del vehículo y enseña los papeles al oficial. ¡Misión cumplida!



MISIÓN 8: ESCAPADA ESPULGADA

En este nivel, retomamos los recuerdos de McDonald, recluido en el campo Stalag Luft III. Tiene que ayudar a escapar a dos prisioneros. Pero esta vez, no pueden excavar un túnel, ya que los pabellones se elevan un metro por encima del suelo. En fin, que habrá que sacarlos por la puerta… Para ello, necesitas un uniforme alemán, y un pase sellado. Manos a la obra: el oficial que hay a tu lado te comunicará que debajo de la cabaña 110



hay un uniforme escondido. En este campo los prisioneros pueden pasear libremente por el patio pero, obviamente, te atraparán si te ven meterte por debajo de los pabellones, así que vigila la posición de los dos guardias y las torres, y deslízate debajo de la cabaña cuando nadie mire. Sal rápidamente, entra en ella, y ponte el uniforme de soldado alemán. Ahora, ya puedes dirigirte a los pabellones de los oficiales, al norte, y pedirle al vigilante que te deje pasar. Mira el mapa para saber en qué cabaña está el cuchillo, y entra a por él. Deberás cortar el cable del teléfono, así que dirígete a la casa de la esquina noreste del mapa, espera a que el guardia de la torre esté de espaldas, y corta el cable. Ya sólo tienes que caminar lentamente al otro extremo de la zona de oficiales, para no levantar sospechas, y recoger el pase. En ese momento, la megafonía del campo avisará sobre la inminente



En los despachos de los oficiales están las cosas más valiosos. Registra bien las mesas y vigila siempre las puertas: los guardias hacen rondas frecuentes.



Antes de usar un objeto, tienes que colocártelo en la mano. El acceso al inventario no es demasiado cómodo.



Arrímate a puertas para observar a los guardias que patrullan la zona. Con una tarjeta 3D, el sonido te ayudará.

revista de los prisioneros. ¡Sólo tienes un par de minutos para regresar! Antes, tienes que sellar el pase en la cabaña contigua, así que ponlo en la mano y usa el sello de la mesa. En ese momento, un oficial entrará a echar un vistazo, así que escóndete tras las cajas, a la derecha de la mesa. Cuando el soldado se quede mirando los libros de la biblioteca, camina sigilosamente por detrás, y regresa al campo. Para ello, tendrás que mostrarle el pase al vigilante. Rápidamente, acude al lugar de la revista, pero no olvides quitarte antes el traje de soldado alemán…



PARA SACAR A LOS PRISIONEROS, cuando finalice la revista y las cosas vuelvan a la normalidad, entra en una cabaña, vuelve a ponerte el disfraz de soldado alemán, y acude al exterior del pabellón 112, pues allí es donde te están esperando los dos prisioneros. Tienes que escoltarlos hasta los pabellones de los oficiales. Al entregar el pase sellado al guardia, éste os dejará pasar. Camina por la carretera de la izquierda, hasta llegar al puesto de control. El vigilante que allí monta guardia pedirá confirmación por teléfono antes de dejarte pasar, pero como la línea está cortada (estuvo bien ser previsor), los prisioneros podrán escapar en un descuido. En ese momento hará acto de presencia el comandante de la base. Si te reconoce, estás perdido, así que sortéalo usando como escondite el camión desguazado que hay en mitad del camino. El último objetivo del nivel consiste en encontrar un horario de trenes. Dirígete a la cabaña del fondo (donde cortaste la línea telefónica) y entra en ella. El soldado no querrá darte la información, así que camina hasta la habitación trasera de la cabaña, y apaga la radio. Cuando abandone su puesto, coge el horario de encima de la mesa, y regresa con tus compañeros. Misión cumplida...

Y ahora, llega el intermedio. El próximo mes, prepararemos la gran evasión, en la que participarán todos los protagonistas, y los ayudaremos a salir de Alemania. No irás a dejarlos abandonados, ¿verdad?

J.A.P.

Quiz 6

¿Qué objeto es el que usa McDonald para poder escaparse colgado del hilo del telégrafo?

A. Una corbata de un soldado alemán.
B. Un pollo de goma.
C. Un gancho de carnicero.

Soluciones Quiz

1. B. Hilts. **2.A.** Ninguno. **3.C.** Un carro. **4.A.** Para distraer al enemigo. **5.B.** Emular a un buho. **6.C.** Un gancho de carnicero.

El inventario

PARA FACILITAR LAS FUGAS, los protagonistas deben encontrar y usar objetos en los lugares adecuados. Sólo puedes coger un ítem cuando aparece el icono con forma de mano, en la esquina inferior derecha. En muchas ocasiones, tendrás que asegurarte de que no hay nadie mirando.

ES IMPORTANTE LLEVAR EL OBJETO en la mano, antes de hacer algo con él, pues no basta con llevarlo almacenado en el inventario. Por ejemplo, cuando necesitas sellar un documento, el sello no estará activo hasta que el protagonista lleve el documento a sellar en la mano.

EL INVENTARIO no es sólo un almacen. En ciertos momentos, contiene acciones suplementarias. Por ejemplo, cuando pilotas una tanqueta, tienes que acceder al inventario para alternar entre la ametralladora y el mando de pilotaje.

Gran Concurso

ENIGMA RISING TIDE

¡La batalla se decide en alta mar!



Manda una flota de guerra con buques de superficie y submarinos en un pasado alternativo que transcurre a lo largo del Siglo XX.

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS

Con el Headset MS 106 de NGS podrás aprovecharte del sistema de comandos por voz de «Enigma Rising Tide» para comunicarte con tu tripulación y con los comandantes de otros navíos.

SORTEAMOS 20 PACKS CON EL JUEGO ENIGMA RISING TIDE + HEADSETS NGS MS 106

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Septiembre de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **ENIGMA**







Breed
Llamando a la Tierra





La invasión alienígena se encuentra en su fase más avanzada, pero por fortuna, la humanidad todavía cuenta con un as escondido en la manga: la valiente tripulación de la nave Darwin. Estos esforzados soldados, bajo ningún concepto permitirán que los "breeds" se adueñen de nuestro maravilloso planeta así como así.

Algunos niveles de esta aventura son lineales, pero en otros se pueden alcanzar los objetivos de varias formas.
Hemos planteado el itinerario más apropiado, a nuestro juicio, pero aún así, te recomendamos que pruebes todas las rutas posibles, y que elijas la que mejor vaya con tu estilo de juego.



CONTACT

▶ **TU PRIMER OBJETIVO** es recuperar la copia de seguridad de unos datos de vital importancia en la base Fort Delta, y cuya copia original fue destruida en el transcurso de los ataques. Desde la nave de carga, usa las ametralladoras para acabar con los radares alienígenas, para que no puedan alertar a las demás fuerzas. El aterrizaje es movidito, y en cuanto pisas tierra, una horda de breeds se te echará encima: nada que unas decenas de balas no puedan solucionar. Haz caso a las indicaciones del HUD y ve directamente al complejo del radar, bordeando un peligroso acantilado donde serás presa de más emboscadas y te atacarán desde torres de vigilancia desde las alturas, de las que tendrá que dar buena cuenta el francotirador.

▶ **REALIZA UN MOVIMIENTO** envolvente a la base, despacha a unos breeds situados en sus ametralladoras, y accede por fin al complejo. Tras derribar al enemigo apostado en una torreta, sube por la escalera izquierda y acaba con unos perros alienígenas. Un soldado moribundo te informa que los datos están en algún lugar de Las Tres Torres.
Si la vitalidad de tus soldados va floja, a mitad del recorrido del acantilado hay una pequeña cueva en la que puedes recuperar un buen pellizco de energía, y cruzar la montaña para continuar por otro camino

Quiz 1

¿Quién es Carla Álvarez?

A. Maestro de la espada.
B. Líder de la resistencia humana.
C. El ingeniero.



THE THREE TOWERS

▶ **EL PERÍMETRO DEL RADAR** está limpio de enemigos, y recibes nuevas tropas de refresco, útiles para la nueva misión: acceder al complejo desde donde se abren por control remoto las puertas de la base en donde están los datos. Baja bordeando de nuevo el complejo hasta encontrar el mar a tu izquierda, no sin antes despachar a dos molestos artilleros de larga distancia con el francotirador. Tras un tedioso rodeo, llegarás prácticamente al inicio del primer nivel, en donde comienza la ascensión por el camino izquierdo hacia el complejo. Sin embargo, la nave de carga se encuentra en apuros y es derribada por los breeds.

▶ **CAMBIO DE ITINERARIO.** Deshaz lo recorrido y ve directamente al complejo donde ha aterrizado la nave para comprobar si hay supervivientes. Tras un recorrido lleno de sustos y ataques sorpresa, compruebas que no los hay. De nuevo, céntrate en el objetivo principal, el cual se puede bordear por su lado izquierdo. Ten cuidado al cruzar el puente, pues te esperan unos invasores. Una vez alcances la cima te encuentras lo más duro, un terrible combate contra varios breeds tanto en torres de vigilancia como a ras de suelo. Si investigas en el complejo, encontrarás bastante munición y vida como para sobrevivir a todos los ataques, o al menos para aguantarlos de manera más eficiente.Cuando hayas acabado con todos, sube al primer piso de la torre central y acciona el mecanismo que abre la puerta. ▶▶



THE EAGLES NEST

▶ **ES LA HORA DE EXTRAER** los datos, y para ello debes proteger al ingeniero, el único capacitado para desarrollar esa tarea. Abandona el complejo y acaba con el comité de bienvenida alien, sigue por el sendero hasta alcanzar el puente que cruza a la derecha. Ya en el otro lado, comienza una peligrosa ascensión hacia el objetivo por un camino lleno de minas casi inapreciables. Deja la estación de radar a la derecha y cruza la puerta del complejo donde se guarda la información, no sin antes acabar con los tiradores de las murallas. Gira a la derecha y sube por el ascensor, coge un paquete de salud y vuelve a bajar. Sigue por el sendero que rodea la base y destruye todo lo que se te ponga delante. Cuidado con las sucesivas torres de vigilancia: habrá un buen puñado de breeds ocultos que intentarán acabar contigo. Por enésima vez, el francotirador se convierte en el soldado ideal para afrontar el tramo final de la misión.

▶ **ASCIENDE EN SEMICÍRCULO** hasta llegar al puente, en donde el ingeniero se hará cargo del resto de la misión. Cruza el puente y presta mucha atención a los artilleros del complejo. Sube en el ascensor situado a la izquierda de la base y recupera los datos. Atraviesa de nuevo el puente y dirígete rápidamente a la nave de recogida.

Quiz 2

¿Cuántos tipos de soldados manejas?

A. Siete.
B. Uno.
C. Cuatro.



■ La nave de carga está especialmete indicada para volar a baja altura, pero con su poca maniobrabilidad, poco tiene que hacer contra los cazas enemigos.



■ En esta fase, si pierdes de vista al tanque amigo, el comandante te echará un pequeño rapapolvo.



■ Acabar con las ametralladoras enemigas debe ser el objetivo más apremiante de todos tus soldados.

Misiones en equipo





HAY CUATRO TIPOS DE SOLDADOS: Grunts, francotiradores, artilleros e ingenieros. El primer tipo es el más habitual a lo largo de las misiones del juego y se caracteriza por defenderse bastante bien ante cualquier situación; el segundo tipo de soldado se torna imprescindible en escenarios amplios en los que cualquier ametralladora enemiga apostada en la lejanía pueda acabar con nosotros; y el ingeniero, que se defiende igual que el Grunt salvo por el hecho de aguantar una cantidad de daño menor, es el personaje que tenemos que proteger para alcanzar ciertos objetivos.

EL SOLDADO que mejor se adecúa al desarrollo de cada una de las misiones depende por encima de todo, del lugar y del momento de la campaña en que nos encontremos. Así, un escenario muy abierto requiere a gritos el preciso trabajo del francotirador, y su pérdida puede endurecer de manera exponencial la dificultad de estos niveles. Por su parte, la potencia de fuego del artillero pesado es brutal, y deberemos usarlo en situaciones en que el número de enemigos sobrepase en gran medida al nuestro.

LA TRIPULACIÓN DE LA NAVE DARWIN SE HA CONVERTIDO DE LA NOCHE A LA MAÑANA EN LA ÚLTIMA ESPERANZA PARA EL FUTURO DE LA HUMANIDAD ANTE LA INVASIÓN ALIENÍGENA



SIGNAL

▶ **TUS FUERZAS DETECTAN** una débil señal de socorro procedente del mar del Coral. La principal duda es que podría ser realmente un grupo de la resistencia, pero también una trampa de los breeds. En fin, no te queda otro remedio que investigarla. La misión va a consistir en asegurar el puente que une las dos islas y para ello tendrás que hacer uso de un tanque con un enorme poder destructivo. A lo largo del largo trayecto dale apoyo al artillero, pero no descuides en ningún momento las torres de vigilancia: destrúyelas en cuanto las tengas a la vista si no quieres que el tanque acabe volando por los aires.

▶ **EN LA BIFURCACIÓN** sólamente puedes proseguir por el camino de la izquierda, puesto que el otro se encuentra minado y bloqueado por un tanque de los nuestros, que se encuentra inmovilizado. No lo dudes ni un segundo, y despacha las naves con misiles guiados. Sigue entonces bordeando la costa hasta llegar al puente, donde te enfrentarás a numerosos tanques enemigos. Una vez derrotados, el puente habrá quedado finalmente asegurado.



LIBERATION

▶ **ES HORA DE LIBERAR** a la resistencia, y para ello debes acabar con las baterías antiaéreas que pueblan la isla antes de que caigan en manos invasoras. De nuevo dentro del tanque, destruye las principales baterías SAM, con especial atención a las amenazas que acechan desde el aire en forma de cazas. Al cruzar el segundo puente gira a la derecha y destruye las baterías próximas al sendero marcadas con un rectángulo rojo, procurando no estar demasiado en su rango de fuego.



A bordo del tanque, realizarás las misiones más divertidas del juego. Y con la gran variedad de armamento que tiene, los breeds temblarán a tu paso.



El ingeniero será el único soldado capaz de colocar adecuadamente el receptor de transmisiones.



Acabar con los cazas desde la ametralladora, es una tarea que requerirá paciencia y mucha puntería.

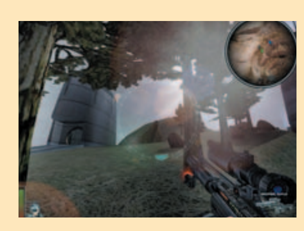
Escenario: Amigo y Enemigo

AVANZA por el campo de batalla con sumo cuidado, puesto que en los escenarios abiertos es mejor estar prevenidos por lo que pueda llegar. Parapetarse detrás de una roca es una idea bastante interesante cuando se trata de enfrentarse a grupos elevados de breeds, aunque ellos también usen dicha técnica en numerosas ocasiones.

DISPARA ANTES de que los breeds puedan detectarte. Para ello, hacer uso de las dotes del francotirador se convierte en una práctica esencial en los escenarios abiertos. El mejor consejo que podemos darte es que hagas que el grupo avance poco a poco, mientras con el francotirador vas "limpiando" toda posible resistencia en forma de ametralladoras o francotiradores enemigos.

LAS EMBOSCADAS son bastante habituales en los primeros niveles, pero no debes asustarte demasiado. Una vez hayas sido sorprendido, busca rápidamente escondite tras una roca y con un poco de paciencia, los invasores serán fácil presa de nuestras balas. El sencillo truco del movimiento lateral, disparo, y ocultarse, funciona a las mil maravillas contra los enemigos en estos casos.

▶ LA PARTE FINAL del rescate se acerca, pero la resistencia no aguantará mucho si no haces el último esfuerzo, así que ve en su ayuda con un Grunt y Mechs de apoyo. La dura batalla da resultado: el pequeño contingente de soldados te informará del paradero de un posible cuartel general de los breeds en las proximidades. Pero ahora, es tiempo de volver a la nave Darwin.



PAVEAWAY

▶ TU NUEVO OBJETIVO es colocar un interceptor que capte las transmisiones de los breeds, en el centro de comunicación descubierto por la resistencia. El centro de mando cree conveniente enviar sólo al francotirador, con la misión de abrir la puerta de la base radar y destruirla para que las fuerzas de asalto aterricen sin ser detectadas. Nada más comenzar avanza en la única dirección posible hasta llegar a un pequeño puesto de vigilancia. Acaba con los guardias, ocúltate tras sus muros y espera a que se aleje una tropa de aliens. Haz lo mismo con el otro puesto de guardia y acaba con los soldados apostados en los muros de las instalaciones que hallarás a derecha e izquierda, hasta llegar a la puerta de la base.

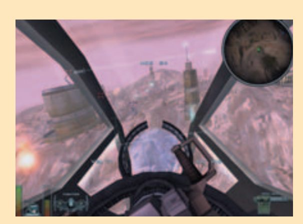
▶ ATRAVIESA EL COMPLEJO por la puerta izquierda hasta llegar a un ascensor que te trasladará a la cima, no sin antes acabar con un buen número de soldados que te esperan en la subida. Sal al exterior y encuentra el objetivo bien custodiado a tu derecha. Unos cuantos disparos aclararán la situación. Finalmente, acciona el mecanismo que abre la compuerta. Vuelve sobre tus pasos y bordea un peligroso precipicio, con especial cuidado en los breed Stingers, hasta llegar al puente que da acceso al mecanismo que está bloqueando el radar.



SPYGLASS

▶ PARA INSTALAR EL INTERCEPTOR será preciso escoltar al ingeniero a tres lugares diferentes dentro de la base. El objetivo puede ser abordado de dos formas distintas, pero es mejor entrar por la parte trasera, ya que la resistencia que encontrarás será menor y la pérdida de tiempo respecto al otro itinerario es mínima. Ya en el complejo, encuentra la entrada al interior de la estación, y llega al núcleo mismo que está formado por tres alturas diferentes.

▶ EN CADA ALTURA, se encuentra la ubicación exacta en la que tienes que poner el transmisor con el ingeniero. Para acceder cada una de las diferentes alturas, recorre los pasillos colindantes al núcleo, o bien utiliza el ascensor principal. Y recuerda en todo momento que el tiempo es limitado, así que date prisa y no te entretengas viendo el paisaje.



LOCKDOWN

▶ CARLA ÁLVAREZ, líder de la resistencia, ha de ser liberada de un peligroso interrogatorio a mano de los breeds. Pero lo primero será derribar las baterías antiaéreas para poder llevar a cabo la extracción con seguridad, aunque antes tienes que destruir los cazas alienígenas que se interpongan en tu camino. El orden es indiferente, aunque te recomendamos que te centres en las baterías, puesto que los cazas no te harán el suficiente daño como para derribarte. Una vez eliminadas, ya puedes concentrarte en las molestas aeronaves enemigas hasta dejar completamente limpio el cielo.

BREAKOUT

▶ PESE A LOS ESFUERZOS realizados, los radares han descubierto el asalto que preparamos para rescatar al líder de la resistencia. La situación se ha vuelto desesperada, así que ve a bordo de un APC para liberar a Carla Álvarez antes de que los breeds se la lleven del complejo en el que se encuentra prisionera. En esta ocasión, debes ocuparte de manejar las torretas que posee a ambos lados el vehículo. En el complejo, te espera un nutrido grupo de bienvenida al que tienes que despachar, a la vez que proteges al grupo de soldados que ha salido de las entrañas del APC a realizar la extracción. ►►

Quiz 3

¿Quién nos ayudará a escapar de la prisión breed?

A. John Denton.
B. Alan Parker.
C. Carla Álvarez.

▶ **UNA VEZ LIMPIA LA ZONA,** baja del APC y sube a la nave alien para hallar al líder de la resistencia. Queda lo más delicado de la operación: escoltarla hasta el lugar de extracción, subir a la nave de recogida y acabar con una escuadra de cazas que trata de dar al traste con tu misión. Aquí, manejas las torretas de la nave y tendrás que defenderte haciendo tiempo hasta que llegue el resto de nuestra caballería.



SNOWBIRD DOWN

▶ **UNA DE LAS NAVES** de carga de la resistencia no ha regresado de una incursión que realizaba sobre territorio enemigo, siendo tu misión encontrarla a toda costa. Cubre la zona donde se cree que puede haber sido derribada hasta que consigas dar con ella. Para ello, tendrás que recorrer una ruta prefijada de 6 puntos a bordo de una nave de reconocimiento, y al tiempo, oleadas de cazas breed intentarán amargarte la misión.

▶ **AL LLEGAR AL ÚLTIMO PUNTO,** investiga la cordillera que está situada a tu derecha, porque por esa zona encontrarás los restos de la nave, parcialmente cubiertos de nieve. Para aterrizar y comprobar si hay supervivientes, primero tienes que acabar con todos los cazas enemigos que pululan el cielo. Si abatir los cazas te acaba resultando tedioso, prueba el siguiente truco: da gas a tope y pasa de las naves que acechan, puesto que en los niveles de dificultad más bajos el daño que producen es inapreciable y no merece la pena encararse con ellas hasta que las circunstancias finales te obliguen. Una vez que has aterrizado y comprobado si hay supervivientes, te espera un sorprendente final de nivel.



■ En este escenario debes acabar con los cinco complejos que permiten el aterrizaje a las naves enemigas. Para lograrlo, usa las bombas de racimo.



■ Las minas volantes se dirigen directamente hacia la nave Darwin. Tendrás que evitar que lleguen a ella.



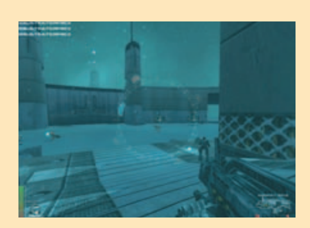
■ Desde las alturas, debes despejar el camino para poder efectuar el despegue con la nave de carga



PHOENIX

▶ **DEBES HUIR DE LA PRISIÓN** cuanto antes, y para ello, es preciso que sigas el camino que el teniente Alan Parker ha estado preparando minuciosamente. Recoge las armas próximas al punto de inicio y encuéntrate con otro Grunt, que se te unirá en la huida. Llegarás a una sala circular de 4 alturas, en la cual tendrás que accionar un panel de control que abra la puerta que te cierra el camino. El portón se encuentra en la segunda planta y como era de esperar, está fuertemente custodiado por guardias, pero con un poco de paciencia podrás acabar con ellos desde una altura superior para poder continuar con la escapada.

▶ **SIGUE SUBIENDO** unas cuantas alturas hasta llegar a una sala en la que un Grunt es derribado por breeds. De nuevo, sigue al teniente que te guía por el camino de la izquierda, para bajar por dos ascensores, y reunirte con otro grupo de soldados. El grupo de divide en dos para despejar apropiadamente el camino, sigue a tu superior hasta que llegas a una zona en la que te encomendará asegurar el ascensor que te llevará a la salida mientras él te cubre las espaldas. Sólo unos soldados breeds te separan del éxito, esta vez acompañados de sus repugnantes perros.



STORMCHASER

▶ **PROSIGUE LA HUIDA.** Nada más subir por el ascensor tendrás un comité de bienvenida de proporciones épicas, siendo la única salida unos APC guardados en el complejo. Acaba con todos los breeds que hay en la pantalla, y sigue al teniente hasta el vehículo que os lleve a la salida. Mientras él lo "hackea", debes cubrirle. Ya a los mandos del vehículo, sigue el camino que recorra el teniente sin perderle de vista y acaba con las "molestias" que vayan surgiendo en el camino, con la ametralladora, hasta llegar a la base antigua. Allí encontrarás una extra-

Quiz 4

¿Qué arma puede disparar balas y granadas?

A. El rifle de asalto.
B. El Atrocity.
C. Mágnum 44.

Vigila tu salud



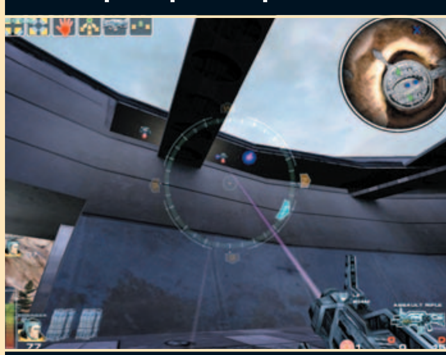


LOS BOTIQUINES que encontrarás a lo largo del juego son realmente escasos, y en muchas de las misiones no encontrarás ni uno solo, por lo que tendrás que aguantar toda la misión con la energía inicial. Afortunadamente, tus hombres se recuperan de las heridas poco a poco (aunque lentamente), así que no estará de más descansar un poco tras un combate que haya dejado tus fuerzas muy mermadas. Sin embargo, si la energía disminuye demasiado, el soldado ya no se recuperará y sólo el tiempo le librará de una muerte segura.

INVESTIGA A FONDO los escenarios si quieres conseguir más ítems de vida. Estos, no se suelen encontrar en los itinerarios principales o más cortos, sino en las rutas que tienen menos que ver con el desarrollo más lineal de las misiones. Aún así, si alguno de tus soldados se encuentra apurado de salud y lo consideras de vital importancia para la misión, con seguridad la búsqueda dará sus frutos. Y recuerda, no suelen estar en lugares demasiado visibles, sino más bien en zonas de difícil localización de los escenarios, como cuevas más o menos escondidas, o habitaciones de un complejo breed.



■ La ansiada nave de carga nos sacará de la peligrosa base breed, pero antes tienes que esperar a que el teniente Alan Parker logre subir a bordo.





■ Las torretas fijas suelen pasar desapercibidas hasta que estás prácticamente encima de ellas.



■ La inserción en la zona del conflicto suele contar con hordas de enemigos esperándote con el arma a punto.

LOS BOTIQUINES QUE ENCONTRARÁS SON REALMENTE ESCASOS, Y EN MUCHAS DE LAS MISIONES, TENDRÁS QUE AGUANTAR HASTA EL FINAL ÚNICAMENTE CON LA ENERGÍA INICIAL

Armamento







LA VARIEDAD de armas no se puede decir que sea el punto fuerte de los soldados. El rifle de asalto es común del Grunt, del francotirador y del ingeniero. Este arma posee la posibilidad de lanzar granadas a larga distancia, un aspecto esencial a la hora de acabar con tanques o puestos de vigilancia. La ametralladora Atrocity tiene un enorme poder destructivo, pero es exclusiva del artillero, mientras que el francotirador dispondrá como arma secundaria de un rifle francotirador de alta precisión que tendremos que utilizar habitualmente a lo largo de las misiones.

PROCURA AHORRAR toda la munición que puedas, dado que la escasez de ésta supondrá un problema en la mayor parte de las misiones. Aún con todo, debes echar una mano a tus compañeros en el fragor de cualquiera de las muchas batallas y no quedarte esperando a que ellos se encarguen de los enemigos en tu lugar. Si se les agota la munición tendrás un serio problema, y no podrán ayudarte en momentos posteriores, momentos en que su ayuda resultará seguramente vital para finalizar el nivel. Y ten siempre presente que más vale un tiro bien dado en la cabeza del enemigo, que cinco mal repartidos por todo el cuerpo.

El enemigo

LAS FUERZAS INVASORAS son fácilmente reconocibles por su color. Así el soldado básico se distingue por ser verde oscuro; los disparadores de bolas de plasma se caracterizan por un tono rojizo; y los más peligrosos, los breeds azul claro, de gran poder armamentístico y resistencia ante nuestras balas. Acaba cuanto antes con los "rojos" porque sus impactos te lanzarán varios metros atrás, llegando incluso a tirarte por barrancos. Los perros breeds son especialmente molestos, porque sólo retrocederán a base de disparos en sus patas.

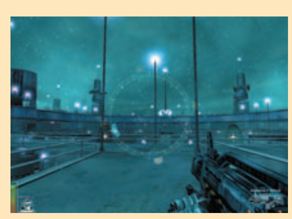
LAS TORRES DE VIGILANCIA y puestos de ametralladora harán estragos en tus fuerzas. Si ves una en las proximidades, procura considerarlas como el primer objetivo a eliminar, o bien con ayuda del francotirador, o bien realizando un asalto por sorpresa, aunque esta técnica suele resultar menos efectiva que la primera. Lo bueno es que en este caso, te puedes beneficiar de estos puestos y usarlos contra los propios breeds. De hecho, será necesario hacerlo en numerosas ocasiones.

ña raza de seres mutantes, con unas armas de increíble poder destructivo, así que echa un ojo atrás a menudo para no acabar con tus huesos en el hielo. Al fin, llegaréis al emisor de señales para mandar un mensaje a la nave Darwin. Con un poco de suerte, te recogerán en breve. Regresa al vehículo y huye a toda prisa por un camino repleto de enemigos, al final del cual el teniente te informa que la Darwin no arriesgará una nave para recogernos, pero que sí nos dará un importante "regalo". Llegaréis hasta un tupido bosque, imposible de franquear con las monturas que conducís, lo que os obligará a caminar hasta encontrar la base que da pie al siguiente nivel.

Quiz 5

¿ En cuántos escenarios hace acto de aparición el ingeniero?

A. En todos
B. En cuatro
C. En dos



DUSTOFF

▶ **AHORA TIENES QUE ENTRAR** en la base y encontrar en ella la nave de carga con la que podrás dirigirte de nuevo a la Darwin. Pero antes, es necesario que desactives las baterías antiaéreas y el sistema de seguimiento para, una vez hecho, poder escapar sin contratiempos. Después de que seáis presas de una nueva emboscada, el teniente se quedará fuera protegiendo tus espaldas, mientras llevas a cabo la misión en solitario. Alcanza la base y entra por la puerta principal, accionando el mecanismo de apertura de la puerta. Una vez dentro, encamina tus pasos hacia el segundo piso, por la rampa que hay a tu izquierda. Ya allí, monta en el ascensor que te conducirá a una azotea circular en la que se encuentran los dispositivos para desactivar el sistema de seguimiento.

▶ **UNA VEZ ACCIONADOS** los dispositivos, tarea que se irá haciendo cada vez más difícil, debido a la insistencia de los breeds en acabar contigo, destruye completamente esos dispositivos a base de disparos, de manera que el sistema quede completamente inoperante. Baja el ascensor y la rampa y elimina un contingente de soldados breed. Utiliza entonces el ascensor que hay justo en medio de la plaza para alcanzar la zona eleva-

EL MEJOR CONSEJO ES QUE EL GRUPO VAYA AVANZANDO POCO A POCO, Y MIENTRAS, EL FRANCOTIRADOR SE VAYA ENCARGANDO DE "LIMPIAR" TODA POSIBLE RESISTENCIA

da donde se haya un dispositivo para desactivar las baterías SAM. Ahora, baja de nuevo a la plaza central y coge la rampa marcada con luces verdes que lleva directamente a la nave de carga. Allí, coge un ascensor que te lleva al segundo piso y desactiva otras dos baterías, con lo que el teniente y tú podréis escapar al final. La huida ha llegado (milagrosamente) a su fin.



HOME DELIVERY

▶ **EL TENIENTE PARKER** ha traído a la nave Darwin información de vital importancia, relacionada con un contingente de transportes, que se dirige a la principal base de cazas breed en la Tierra. Conseguir acabar con esa base de cazas, podría ser el hecho que inclinaría definitivamente la balanza de la guerra a nuestro favor… Pero por ahora, lo primero es despejar el camino de minas hasta que aparezcan los primeros transportes junto a sus cazas de escolta. Después de pelear unos minutos con ellos, comienzas la reentrada a la Tierra, donde el objetivo inmediato es acabar con los transportes. Olvídate de los cazas y baterías antiaéreas, lo primero es derribar dichos transportes porque si consiguen aterrizar, la misión habrá llegado a su fin.

▶ **EN CUANTO LOS DESTRUYAS,** ocúpate de los cazas que te rodean, y por último, acaba con las cinco bases de transportes más grandes de todo el complejo. Es ésta una misión que requiere, más que nada, un poco de paciencia, sobre todo a la hora de destruir los cazas ya que suelen ser demasiado escurridizos y pocas veces los acertaremos de manera clara. Por suerte, tus compañeros de ala te echarán un pequeña mano, pero no esperes milagros: el trabajo duro lo tienes que hacer tú.

Lucha mecanizada

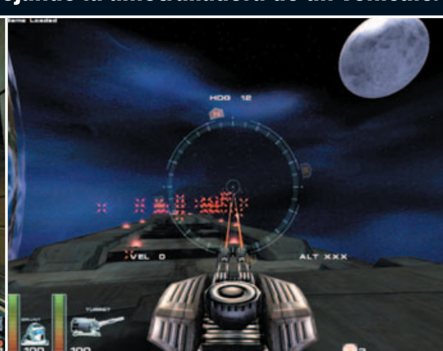
LA TORRETA del tanque aliado está manejada por la CPU, pero no viene mal que eches una mano en la tarea de acribillar a los soldados breeds y así aligerar el desarrollo de la misión. En niveles donde puedas manejar varias torretas, no olvides cambiar de posición a menudo, ya que los enemigos vienen por todos los lados y pueden matar al soldado que esté a cargo de la otra ametralladora.

PILOTAR EL CAZA es una tarea bastante más simple de lo que puede parecer, aunque acabar con los cazas enemigos se convierte en una cuestión de puntería… y paciencia. Procura utilizar los misiles guiados contra las minas volantes, y los misiles normales contra objetivos terrestres o fijos.



El interior de la nave Darwin será tomado por una horda de invasores. Podrás dar buena cuenta de ellos manejando la ametralladora de un vehículo.


El interior de los complejos alienígenas suelen ocultar armas y municiones de lo más útiles


En el último escenario podrás manejar tanto a los cazas como a las torreta láser de la Darwin



SAFEGUARD

▶ **TIENES QUE DESTRUIR** a las tropas breed a bordo de las ametralladoras de una nave de carga. Para ello, dispones de tres posiciones de tiro que debes turnar para destruir todo tipo de objetivos, desde naves caza a soldados apostados en tierra. Tras realizar un par de pasadas, es la hora de bajar al terreno firme para asegurar los depósitos de combustible alienígena, que los propios breeds quieren destruir para que no caigan en nuestras manos.

▶ **A BORDO DE UN TANQUE,** elimina lo más rápido que puedas a los invasores, sobre todo prestando especial atención a aquellas unidades enemigas cuyo fuego se concentre exclusivamente en los tanques de fuel. Éstos son fácilmente reconocibles, y están dispuestos en forma circular. No olvides echar un vistazo en el interior de alguno de ellos ya que muchas unidades breeds estarán allí al acecho.



NEMESIS

▶ **INESPERADAMENTE, EL TENIENTE** Parker ha resultado ser un traidor breed, desvelando la posición de la nave nodriza, Darwin, con lo que oleadas de cazas alienígenas se dirigen inexorablemente a nuestra posición. Todas las tropas existentes a bordo de la nave se enfundan en las cabinas de los cazas para evitar lo que probablemente sea el fin de la humanidad. Bien sea pilotando el caza o manejando las torretas de la Darwin, debes machacar todas las minas volantes que puedas y evitar que la nave capital sufra daños considerables. Una vez eliminadas todas, la acción se traslada al interior de la propia nave, puesto que unos transportes aliens han logrado entrar en las pistas de aterrizaje. Con la ametralladora de un vehículo, has de repeler todos los ataques y cuidar de los soldados que vigilan las pistas. En tu mano está el futuro de la raza, si fracasas, la humanidad será ya pasado, mientras que si logras vencer…mejor compruébalo tú mismo.

J.M.H.

Quiz 6

¿Quién o qué es Darwin?

A. Un personaje histórico

B. La nave nodriza de los humanos

C. El planeta de los breed.

Soluciones Quiz

1.B. Líder de la resistencia humana. **2.C.** Cuatro. **3.B.** Alan Parker. **4.A.** El rifle de asalto. **5.C.** En todos. **6.B.** La nave nodriza de los humanos.

Line of Sight: Vietnam

GUÍA BÁSICA DE SUPERVIVENCIA: El Vietcong es como una serpiente: ni lo oirás ni lo verás hasta que lo tengas encima, puesto que sus soldados son auténticos especialistas en tender emboscadas. Aprende a evitarlas con estos consejos.

DETECCIÓN

1 DETRÁS DE CADA ARBUSTO, matojo o colina puede haber un amarillo agazapado, o lo que es peor… todo un pelotón. Nunca corras por campo abierto: ve en cuclillas, cúbrete con la vegetación, y busca lugares altos desde los que tengas visibilidad del horizonte. A ser posible, evita los desfiladeros. Cuando te disparen, mira el indicador de tu punto de mira.

2 USA LOS PRISMÁTICOS o la mira telescópica del rifle para otear el horizonte. Algunos VC's se ponen sobre piedras y puedes eliminarlos antes de que sean una amenaza. Si haces ruido o te acercas mucho a un soldado escondido, éste delatará su posición con un grito. Mátale antes de que alerte a sus compañeros con el arma más silenciosa que tengas. Una vez descubierta tu posición, haz una retirada estratégica y prepárate para lidiar con los refuerzos.

ESCARAMUZAS

3 TUS HOMBRES son un apoyo fundamental para sobrevivir. Con las teclas de función (F1, F2…) puedes alternarlos y controlar la situación. Así, puedes hacer que el francotirador quede en una posición elevada mientras tú avanzas por un sendero. Si los enemigos no están lejos, cuando estos te acosen, tu soldado te los quitará de encima. Usa los comandos de detenerse, fuego a discreción, devolver fuego y avanzar según convenga a cada situación. Si el camino es inseguro, salva la partida a menudo.

4 PUEDES REPTAR por los matorrales y levantarte en el último momento para asestar una cuchillada por la espalda a tu víctima. Ni loco lo hagas cuando haya varios VC's rondando o puedan descubrirte. En cuclillas, las balas enemigas tendrán menos posibilidad de alcanzarte, y tumbado en el suelo serás un blanco difícil. Todo lo contrario que de pie, sin cobertura y corriendo. Corre sólo para huir, y nunca como norma general, pues haces el doble de ruido y si te cansas, necesitas recobrar el aliento.

CONSEJOS GENERALES

5 GESTIONAR EL INVENTARIO es muy importante para sobrevivir. Nunca deseches un botiquín, pues necesitarás al menos dos para asegurar tu avance. Usa el salvado rápido habitualmente, pero sólo cuando estés en una posición segura, pues en caso contrario puedes acabar en un punto muerto. Recoge toda la munición y armas que abandonen los vietcongs, y libera peso deshaciéndote del rifle reglamentario si agotas su munición. Nunca recargues en pleno combate, es mejor que lo hagas siempre que tengas un momento de descanso. Recuerda que la brújula no es un adorno. La punta roja señala la dirección en la que debes andar para llegar a tu objetivo, pero la mayoría de veces tendrás que dar un rodeo o ir en dirección contraria para reencaminarte. Con el botón de disparo secundario, la mayoría de rifles y disparan bala a bala, aumentando tu efectividad.


1


2


3


4


5

Granadas



LAS GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN son devastadoras si las usas bien. Para lanzarlas lejos, eleva tu mano al cielo (a unos 45º), mantén pulsado el botón y suéltalo cuando hayas aplicado la fuerza necesaria para alcanzar la distancia deseada. Si sólamente quieres que ruede, suelta el botón nada más pulsarlo y caerá a tus pies.

Battlefield 1942
Secret Weapons of W.W.II

LOS NUEVOS JUGUETITOS

En anteriores números te enseñamos a pilotar cazas japoneses, a lanzar torpedos y a manejar torretas antiaéreas. Pues olvídalo, porque ahora todo es a reacción... más rápido y más letal.



El estilo de juego de «Secret Weapons» sigue siendo el mismo que en el original, pero los vehículos y mapas han experimentado cambios suficientes como para hacer diferente la dinámica de cada partida. Ahora la mayoría de mapas están dominados por un ejército y es el contrario el que debe irrumpir en territorio enemigo para asegurar la llegada de sus tropas. Por ello, uno de los vehículos más importantes es el airbus, para el transporte de tropas de asalto. Si formas parte del ejército aliado, es imprescindible mandar uno de etos pájaros con varios de tus hombres para que se lancen en paracaídas sobre varios puntos de control. Si formas parte del eje, tu tarea será la de evitar a toda costa que lleguen a desplegarse las tropas enemigas, eliminando el avión con armas antiaéreas.

En esta guía detallamos los usos y características del armamento más novedoso de la expansión.

Las armas duales





■ **POR TIERRA:** Siempre que debas recorrer grandes distancias, usa la moto con sidecar, el transporte blindado de tropas o el Schimmwagen. El primero de ellos es ideal para irrumpir por sorpresa en el frente y podrás aprovechar su velocidad para moverte a toda prisa de un punto a otro del mapa. El transporte blindado de tropas sirve para curar heridas y reponer munición, además tiene un blindaje excelente y dos ametralladoras defensivas. El último se comporta como un jeep normal, con la peculiaridad de que es anfibio y puede atravesar rios y lagos. El Flak Panzer también es una verdadera joya por su capacidad antiaérea, aunque estarás indefenso si se te acercan enemigos equipados con lanzagranadas.

■ **POR AIRE:** El Nattler despega desde una plataforma y es como un cohete mono-tripulado. En cuanto alcances el lugar de la batalla que te interese, sacrifica el avión y lánzate en paracaídas. Similar a este es el Goblin Americano, con la salvedad de que es ideal para derribar otros aviones por su exagerada maniobrabilidad y su ametralladora incorporada. Con uno de estos puedes pasarte horas en el cielo hostigando a las tropas de tierra sin exponerte demasiado al fuego antiaéreo . El ala americana AW-52 y el Horton ya son otro cantar, pues su manejo es algo más pesado.

Misiles tierra-aire





■ **EL MISIL** teledirigido puede ser una de las armas más mortales si sabes cómo utilizarlo. Entra en el búnker correspondiente –dependiendo del mapa, lo tiene un equipo u otro– y opéralo como si se tratase de un cañón de artillería. Una vez dentro, podrás orientar el proyectil para obtener la trayectoria de lanzamiento deseada. La carga de misiles es infinita siempre y cuando silo que los lanza no resulte destruido. Después de cada lanzamiento debes esperar un tiempo considerable de recarga, momento en el que no debes agazaparte dentro si el enemigo te tiene localizado. Una vez el misil sea lanzado se maneja como un avión.

■ **LOS OBJETIVOS** más fáciles de alcanzar son –paradójicamente– los que se mueven más rápido, puesto que la velocidad del misil es pasmosa y resulta habitual "pasarse de largo" con vehículos lentos. Para alcanzar a un reactor busca su cola. Una vez a su altura puedes forzar la explosión activando la espoleta que lo detona con el botón de fuego secundario. Aunque es bastante más difícil puedes intentar lograr un impacto directo, en cuyo caso el objetivo no podrá sobrevivir. Los aviones unipersonales a reacción son casi imposibles de interceptar, todo lo contrario que los transportes de tropas, y los bombarderos.

Misiles tierra-tierra





■ **EL COMBUSTIBLE** de un misil teledirigido es muy limitado, y si no aciertas un blanco no podrás dar más de dos o tres vueltas. Por eso mismo, si te pasas de largo es recomendable que busques otros blancos secundarios que también sean apetecibles. Para impactar en el punto deseado tienes que fijarte más en el mapa que en la pantalla, puesto que necesitas describir una parábola muy abierta para encajar un blanco terrestre. En estos casos es recomendable lanzar el misil en vertical y corregir la trayectoria durante el avance en descenso. Alcanzar más altura te proporcionará más tiempo para dirigir el misil al hacia objetivo.

■ **EL SILO DE MISILES** es igual de vulnerable que un cañón de artillería, lo que significa que, si estás dentro cuando el enemigo lo destruye, morirás tú también. Es importante reseñar esto, porque la mayoría de jugadores creen que al controlar el misil son inmunes o quedan desvinculados de su personaje. Si los tanques o aviones enemigos asedian tu silo, no dudes en salir antes de que lo frían. Si te decides por utilizar el silo, es conveniente que tu personaje sea un ingeniero. Así podrá reparar la instalación cuando resulte dañada de forma inmediata, para seguir con la fiesta.

Propiedades del Jetpack





■ **ENCONTRAR EL RETROPROPULSOR** no es fácil, puesto que el punto de aparición es diferente en cada mapa y hay que aprenderse de memoria los lugares según el ejército al que pertenezcas. Además, puede que otro compañero lo esté usando, ya que se considera como un vehículo único. Es decir que sólo se puede utilizar por un solo miembro de cada facción simultáneamente. En definitiva, que puede que no lo "huelas" en varias rondas a no ser que estés muy pendiente de hacerte con uno, cosa poco recomendable dadas escasa versatilidad a pesar de lo útil que puede resultar en ocasiones muy concretas. Para recogerlo, estarás obligado a deshacerte de tu equipamiento.

■ **PARA ELEVARTE** sólo tienes que pulsar la tecla de "salto". Con una sola pulsación obtendrás un impulso corto, útil para salvar alambradas o muros. La maniobra que permite tomar altura suficiente para alcanzar el tejado de un edificio se basa en pulsaciones repetidas en poco tiempo. La propulsión se agota muy rápido lo que impide usar el jetpack para surcar los cielos a voluntad. Si te elevas demasiado, el impacto al agotar el combustible será mortal. Para amortiguar el aterrizaje, pulsa salto antes de tocar suelo.

Uso de jetpack





■ **EL JETPACK** no es un elemento ofensivo, sino un elemento auxiliar muy útil para la invasión. En pleno vuelo podrás disparar con un subfusil, e incluso lanzar granadas, pero eso es todo. No hay combinaciones de armas con el jetpack. Puede ser de gran ayuda cuando quieras mantener en gris una bandera enemiga hasta que tus compañeros aseguren la zona. Para ello, simplemente tendrás que elevarte hasta un lugar inaccesible para las tropas enemigas de a pie. También es muy útil realizar ataques al asalto, tomar atajos, saltar puentes rotos e incluso atravesar ríos en un instante.

■ **LOS PELIGROS** de llevar a espaldas este cacharro no son pocos. Dado que los propulsores almacenan combustible. Si una sola bala enemiga te roza, volarás en pedacitos, por lo que no está indicado para escaramuzas frontales. No obstante, puedes llegar a ser verdaderamente molesto para un vehículo pesado si sabes cómo marearle y lanzarle granadas desde el cielo. Con algo de práctica, habrás desarrollado una nueva manera de destruir tanques o, al menos, de distraerles. Cuando tu jetpack esté dañado y no puedas repararlo, deshazte de él y toma el equipamiento de un soldado muerto.





Heaven and Hell



PARA MEJORAR LA FE DE TUS CREYENTES y anular al dios rival no tienes más que seguir estos consejos. Y es que trabajar de dios y convencer a la gente de que tu credo es el mejor no es una tarea precisamente sencilla.

1 SERMONEAR A LAS GENTES que habitan en las aldeas es el método definitivo para hacer que crean en ti con adoración. Pero antes de lograrlo debes realizar varios milagros continuos y suficientemente espectaculares como para llamar su atención. Cuando veas que su barra de convencimiento se acerca al límite derecho o izquierdo (según seas bueno o malo), sabrás que es el momento de lanzar el sermón final. Utiliza la mano, aunque cueste maná, para llevarlos a donde estás. De esta forma acelerarás el proceso de conversión, lo que compensa con creces el gasto realizado al transportarlos.





2 LOS PODERES de cada profeta no se limitan a los que aparecen en el interfaz de la parte inferior de la pantalla. Recuerda que hay otros localizados en unos iconos de la parte derecha y que además suelen ser bastante más ofensivos y mucho más destructivos, como terremotos, rayos o plagas de langostas. Estos hacen más daño directo a los recursos del dios contrario, lo que es bastante importante. También te pueden resultar de mucha utilidad para abrirte camino entre los peligros que acechan entre aldea y aldea.

Husos horarios



LA SUCESIÓN ENTRE EL DÍA Y LA NOCHE es clave para plantear la estrategia del juego. Como norma, las unidades buenas obtienen bonos durante el día, y las malvadas de noche. Por eso es muy importante que, juegues con el bando que juegues, no pierdas de vista el contador que hay a la izquierda de la pantalla y procures realizar tus acciones principales en la fase del día que te sea más propicia.

3 CUANDO CONTROLES una aldea recuerda que tienes que mantener el control sobre ella. Aunque el maná es el recurso principal, no puedes perder de vista la lealtad de las gentes, porque si desciende demasiado puedes quedarte con un palmo de narices. Para evitarlo debes mejorar cuantas más casas mejor para que se conviertan en centros generadores de lealtad y sobre todo en centros de entretenimiento. Si eres un dios malvado, las hamburgueserías te benefician porque vuelven a la población bastante agresiva. ¡Por qué será...!



4 AL OCUPAR UN PUEBLO no puedes entrar así como así. Aunque el profeta más importante es el que es capaz de lanzar sermones y realizar milagros "conversores", lo pueden lapidar si entra sin protección a una aldea controlada por el enemigo. Por eso es muy importante que crees antes al profeta guerrero y lo dotes con al menos tres soldados, si son más mucho mejor. Una vez dentro del pueblo, utiliza sus habilidades especiales para potenciar a sus guerreros y mientras tanto aprovecha para hacer milagros con el otro profeta.



5 CONOCER A TU ENEMIGO es fundamental, sobre todo en partidas Multijugador, en las que las reacciones de los enemigos no son tan previsibles como cuando te enfrentas a la IA. En este sentido probablemente la unidad más útil de todo el juego para el dios malvado es Clandimael, un profeta que te permite robar maná de las estructuras enemigas y, lo que es más importante, que se camufla con forma de seto para volverse casi invisible. Infíltralo en la aldea enemiga y aprovecha para descubrir los puntos débiles del contrario mientras preparas tus fuerzas.



NBA Live 2003

PARA GANAR EL ANILLO necesitarás algo más que la magia de las superestrellas. Sigue estos consejos y aprende a unir técnica y estrategia.



■ **EL UNO CONTRA UNO** es el mejor entrenamiento para aumentar la técnica individual y mejorar la ejecución de fintas, amagos y entradas a canasta.



■ **ES IMPRESCINDIBLE** variar las jugadas de ataque entre las tres que tengamos memorizadas, porque la IA defensiva se ajusta a nuestra dinámica de ataque.



■ **EL BASE DEBE SER,** por regla general,el eje de toda la circulación del balón y será quien pueda jugársela si el equipo contrario defiende en zona.



■ **HAY QUE EXPRIMIR** al máximo al quinteto titular, sobre todo si vas perdiendo, pero puede rendir mejor un reserva fresco que una superestrella cansada.



■ **EL ATAQUE EN CAJA** es la jugada con mayor equilibrio, pues une el juego de los pívot cerca del aro con la posición de los aleros en el perímetro.



■ **SI EL EQUIPO CONTRARIO** recurre a las entradas a canasta o al juego al poste bajo, la defensa zonal es un buen remedio, especialmente si provocas faltas en ataque.



■ **ES MUY RECOMENDABLE** contar con un gamepad con palanca analógica para acceder a las maniobras especiales del sistema “Freestyle”.



■ **CÉNTRATE EN EL CONTROL** defensivo de tu base, podrás situarte en las trayectorias de pase para interceptarlos, así como presionar o acudir a una ayuda.

Crown of the North

CONTROLAR UN IMPERIO en el inhóspito Norte no es tarea sencilla, pero con estos consejos básicos las dificultades serán mucho menores.



LOS NIVELES de aceptación son muy importantes, ya que cada clase social proporcionará unos beneficios concretos.



EL CAMPESINADO afecta al grano producido, la burguesía al dinero, el clero a los edificios y la nobleza a las unidades militares.



LAS MURALLAS son imprescindibles, pero solas no pueden derrotar al enemigo. Ten siempre un ejército en la reserva.



LOS BONOS son importantes. Por ejemplo, la defensa de los ballesteros se dobla cuando luchan contra caballeros.



EL TIPO DE TERRENO también confiere bonos, así que procura llevar siempre la lucha a donde a ti te interese.



LOS CABALLEROS son sin duda la unidad terrestre más poderosa del juego, pero resultan del todo inútiles en los asedios.



EL MENÚ DE DIPLOMACIA resulta de gran ayuda. Si te ataca un enemigo muy poderoso hazle muchos regalos muy seguidos y luego propónle la paz. Aceptará.



CUANDO ESTÁS ALIADO con una nación puedes ayudarla en sus combates, pero recuerda que la provincia se la quedará el que inició el ataque.

Enigma Rising Tide

CONTROLA LAS PROFUNDIDADES siguiendo estos consejos de legendarios capitanes de destructores y submarinos, si no quieres que el mar se convierta en tu tumba.



LOS ANTIAÉREOS deben estar en modo automático, porque las oleadas de aviones aparecen de repente, sin previo aviso.



PARAPETA TU BUQUE tras un mercante si te acechan varios enemigos, sobre todo si te han dado y la velocidad es reducida.



EVITA LOS "WOLFPACK" o grupos de submarinos. Espera a que uno de ellos se separe del resto para atacarlo de proa.



EL ESTADO DE LA MAR influye en el disparo de los cañones. Si está picada activa la IA, porque con las olas no podrás ni apuntar.



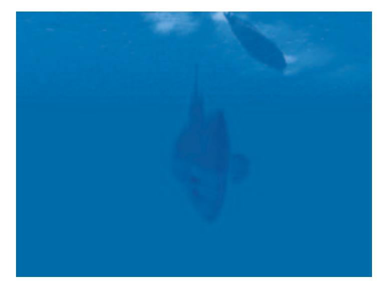
CAMBIA A LA VISTA EXTERNA al sonar la alarma de torpedos. Con el "zoom" abierto verás sus estelas y podrás evadirlos.



APROVECHA TU FLOTA en las misiones con unidades de apoyo para repartir los objetivos o formar grupos de ataque o escolta.



DISPARA LOS TORPEDOS creando siempre abanicos según la velocidad, el rumbo y el tipo del objetivo en cuestión.



PARA EVADIRTE de las cargas de profundidad ordena inmersión de emergencia y escora. Luego pon avante un tercio y escabúllete.

ESTO TIENE TRUCO

¿Se te resiste algún nivel? ¿Tus enemigos parecen invencibles? ¿Quieres avanzar rápidamente? Aquí te ofrecemos una pequeña ayuda. Con estos códigos podrás acceder a trucos y secretos que te serán muy útiles... Aprovéchate.

Elite Force II
Niveles secretos



Tras acabarte el juego, podrás acceder a una serie de niveles secretos a través de un Nuevo menú al que accedes desde el menú principal del juego. Estos accesos estarán habilitados dependiendo del número de naves doradas que hayas recolectado durante el juego, de la siguiente manera:

10 Naves Doradas: Holodeck – Cabina inundada
20 Naves Doradas: Holodeck – Zona de lanzamiento
35 Naves Doradas: Minijuego de disparos con Korban
45 Naves Doradas: Galeria de imágenes conceptuales
60 Naves Doradas: Holodeck – Zona de clonación de alienígenas
70 Naves Doradas: Zona de modelado de personajes

Bonus por finalizar todas las misiones

Para este truco, tienes que **editar un fichero del juego,** así que, como siempre en estos casos te recomendamos que antes de modificarlo, hagas una copia de seguridad del fichero. Mediante un editor de texto (el Bloc de Notas, por ejemplo), busca el fichero **.CFG** que corresponda al nombre de tu jugador dentro de la carpeta base. Una vez en ese fichero, busca la cadena **"seta g_secretCount"** y cambia su valor de la siguiente manera: **"70"** Con esto, estarás indicando que has recogido **70 naves doradas,** con lo que conseguirás abrir toda las fases extras de arriba.

Freelancer
Eliminación de los videos iniciales



Dentro del directorio **"Freelancer.EXE"** en el que has instalado el juego, abre el fichero **"freelancer.in"** con el Bloc de Notas (haz una copia de seguridad previamente). Unas líneas después del inicio del fichero encontrarás una sección que comienza con la etiqueta **[Startup].** Bajo esta etiqueta, hay tres líneas con referencias a los logos de los desarrolladores que se ven antes del menú, si los eliminas podrás acceder al menú de una forma mas rápida.

Haegemonia: Legions Of Iron
El universo en tus manos



Seleccionar la producción durante la batalla
Si eres atacado en tu planeta, el juego se vuelve muy lento. Lo mejor que puedes hacer es pausar, y elegir lo que quieres hacer, entonces quitas la pausa y sigues normalmente.
Producción más rápida
Hay dos maneras de construir más rápido: la primera es con Factorías Robóticas, estaciones de moral y trabajadores robóticos. Así, mas ciudadanos querrán trabajar. Otra forma es acelerar el juego, e intentar contratar a un gobernador que mejore la producción en el planeta, así como la moral.

Postal 2
Haz lo que debas



Para acceder al modo trucos, pulsa la tecla **[º]**, o **[@]** para entrar en la consola. Introduce **"sissy"** para activar el modo trucos. Ahora, escribe uno de estos códigos para obtener la ventaja indicada:
Modo Dios: **alamode**
Todas las armas destructivas: **packnheat**
Munición extra para las armas que tienes: **payload**
Invencible, munición y armas: **iamsolame**
Disparos extra: **piggytreats**
Dinero extra: **jewsforjesus**
Perros extra: **boyandhisdog**
Silenciadores extra: **lotsapussy**
Tubos extra de vida: **jones**
Objetos relacionados con el radar: **swimwithfishes**
Cámaras de cohetes: **fireinyourhole**
Armadura: **blockmyass**
Traje especial: **smackdatass**
Uniforme de policía: **iamthelaw**
Salud al máximo y 4 kits médicos: **healthful**
Gary Coleman NPC : **whatchutalkinbout**
NPC fanático: **osama**
Armas con silenciador disparan gatos: **rockincats**
Desactivar silenciadores: **dokkincats**
Modo fantasma: **ifeelfree**
Activa modo vuelo: **likeabirdy or fly**
Desactiva el modo vuelo y el modo fantasma: **walk**

Truco del mes
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad
Algunos truquillos



DINERO QUE REAPARECE
En París, tras hablar con la mujer ve a la tienda de empeño, habla con el dependiente, y sal. Sigue recto hasta ver una alcantarilla y un fajo de euros a tu izquierda. Si vuelves a la tienda, entras y sales de ella, volverá a haber dinero en el mismo lugar.

CLUB NOCTURNO SERPENT ROUGE
Tras encender las luces, sube al segundo piso, y por el lado opuesto, escala al andamio, que se romperá. Salta al otro lado. Luego, salta a la estructura de las luces y camina despacio a tu izquierda. Salta y agárrate a la esquina, subiendo por la escalera. Tendrás al lado una rampa: deslízate por ella y al final, salta al otro lado. Entonces gírate a la izquierda y salta. Frente a ti hay otro andamio: sujétate a él. Ve a la esquina de la plataforma de madera y salta hacia la caseta de control. Dale una patada al pasillo elevado y con renovadas fuerzas, rompe la puerta. Dentro, acciona la palanca de la izquierda hasta que la luz rota esté en la parte inferior izquierda del cuadrado. Acciona la palanca derecha y obtendrás un objeto. Vuelve por el frigorífico y sal por la puerta que está en la habitación de las palancas. Lograrás una barra de caramelo.

Rainbow Six: Raven Shield
Controla a los terroristas



Pulsa la tecla **[º]** en cualquier momento de una partida y de esta manera tendrás acceso a la consola, en la que podrás introducir cualquiera de los trucos que te damos a continuación:
sethpos <0-5>: Seleccionar la posición del rehén (0 de pie, 1 de rodillas…)
resetthreat: Resetear la amenaza sobre los rehenes.
hna : Reproducir la siguiente animación del rehén.
hpa : Reproducir la anterior animación del rehén.
hp <0 or 1>: Reproducir la animación de rehén (0 no repetir, 1 repetir).
showfov: Muestra el campo de visión de los personajes.
gundirection: Muestra la dirección de las armas de cada uno de los personajes.
route: Muestra hacia dónde se han movido los terroristas con los rehenes.
routeall: Muestra las rutas de rehenes y terroristas.
killthemall: Matar y eliminar a todos los NPCs.
killterro: Matar y eliminar a todos los terroristas.
killhostage: Matar y eliminar a todos los rehenes.

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

killrainbow: Matar y eliminar a todos los comandos.
killpawns: Matar y eliminar a todos los enemigos.
sgi: Modos de juego.
rainbowskill: Rainbow Six, en modo multijugador.
pago: Todos los enemigos atacarán.
resetmeall: Resetea todos los trucos introducidos.
quit: Salir del juego.

Sniper
Consigue muchas ventajas



Presiona la tecla **[º]** en cualquier momento del juego para que se despliegue la ventana de la consola. Entonces, introduce los siguientes trucos para activar las siguientes ventajas:
Modo dios activado: **god <0 ó 1>**
Energía ilimitada: **fullstamina <0 ó 1>**
Eliminar la IA enemiga: **invisible <0 ó 1>**
Muestra las trayectorias de personajes: **drawpaths <0 ó 1>**
Enseña el resto de las trayectorias: **drawpostacpaths <0 ó 1>**
Activa el contador de bajas: **drawkilledcount <0 ó 1>**

Starsky & Hutch
Revive esta serie clásica



Mediante un editor de texto, como el Bloc de Notas, busca el archivo llamado **local.ini**, que se encuentra en el interior de la carpeta del juego. Antes, como siempre que vayas a cambiar algo de un archivo del juego, no olvides hacer una copia de seguridad. Ahora, puedes incluir cualquiera de estas ordenes para obtener la ventaja indicada, teniendo en cuenta que cada truco se puede sustituir poniendo **"=FALSE"** en lugar de **"=TRUE"** en la entrada de texto añadida:
Para obtener todos los coches: **FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE**
Para tener acceso a la siguiente misión: **CanAlwaysPlayNext=TRUE**
Para saltarte los diálogos a lo largo de la aventura: **CanSkipConversations=TRUE**
El ordenador juega de forma automática: **PlayerUseAI=TRUE**
Crea un archivo con los mejores resultados posibles: **FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE**
Desactiva todos los sonidos: **DisableAllSound=TRUE**
Elimina las conversaciones que puedan desarrollarse: **PlayConversations=FALSE**
Hace desaparecer de la pantalla el icono de tu pistola: **TurnOffThatFeckingStupidGunIcon=TRUE**
Desaparece la mayor parte del tráfico civil: **UpdateCivilianTraffic=FALSE**
Habilita el modo persecución: **FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE**
Mantiene activa la mirilla: **FE_ENABLE_LOCKER=TRUE**
Aumenta tu percepción visual: **MaxVR=TRUE**
Se cruzará un inmenso camión por la siguiente calle: **MONSTER_TRUCK=TRUE**
Rango visual estable: **NeverRunOutOfVR=TRUE**
Para poder saltarte la pantalla de selección: **SKIPDEVICESELECTION=TRUE**
Modo de velocidad: **SPEED_CHEAT=TRUE**
Al comenzar el juego, éste estará en pausa: **StartGamePaused=TRUE**
Especiales de TV: **FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE**
Ruedas especiales para tu famoso coche bicolor **CARLOS_FANDANGO=TRUE**
Coche Wobbly: **FUNNYBONES=TRUE**

Stronghold Crusaders
Ventaja medieval



MÁS PEONES. Podrás tener un numero **superior de peones,** más de los 24 que hay como limite. Pon en cada una de tus minas de piedra los tres peones a descansar. Al ir a entrenar soldados u otra unidad, verás que tienes más espacio disponible. Ponlos de nuevo a trabajar y verás que ahora tienes más peones del teóricamente posible. Muy útil si te urge tener más peones.
TECLAS PARA DIÁLOGOS. Hay una serie de teclas que al pulsarlas harán que escuches unas palabras, las mismas que se escuchan en el juego:
[F1] Oaf
[F2] Varlet
[F3] Fool
[F4] Knave
[F5] Peasant
[F6] Help Help
[F7] I win you loose
[F8] Ill string you up
[F9] You Damn Fool
[F10] Mwahaha haha
[Ctrl] + [F1] Jack o napes!
[Ctrl] + [F2] Buffoon
[Ctrl] + [F3] Straw Pole
[Ctrl] + [F4] Slubberdagollian
[Ctrl] + [F5] Dastard
[Ctrl] + [F6] Dolt
[Ctrl] + [F7] Lollard
[Ctrl] + [F8] Dotard
[Ctrl] + [F9] Weasel turd
[Ctrl] + [F10] Popinjay

The Hulk
Controla la fuerza de La Masa



Selecciona la opción **"Code Input"** en el menú principal. Entonces, introduce uno de los siguientes códigos y después selecciona la opción de **"Special Features"**, luego **"Cheats"** para activar o desactivar los trucos.
Invulnerabilidad: **GMMSKIN**
Regenerar vida: **FLSHWND**
Continuaciones infinitas: **GRNCHTR**
Dobla los puntos de vida de Hulk: **HLTHDSE**
Dobla los puntos de vida de los enemigos: **BRNGITN**
Reduce a la mitad la vida de los enemigos: **MMMYHLP**
Puñetazo especial: **FSTOFRY**
Muestra el puzzle entero: **BRCESTN**
Elimina la mayor puntuación: **NMBTHIH**
Desbloquea todos los niveles: **TRUBLVR**

Truco del lector

Vietcong
El camino mas fácil de la guerra

Empieza una partida nueva y durante ella pulsa la tecla [º] para acceder a la consola. Introduce uno de estos códigos para obtener la ventaja indicada:

GIFTFROMPTERODON: Activa los trucos.
CHTGRENADES: Obtener más granadas.
CHTALLQF: Lucha rápida.
CHT3PV (0/1): Vista en tercera persona.
SHOWFPS (0/1): Mostrar marcos.
SHOWPROF (0/1): Mostrar estadísticas.
CHTHEAL: Restaurar vida a un soldado.
CHTHEALTEAM: Restaurar vida a todo el equipo.
CHTWEAP (#): Obtener cualquier arma del juego (ten en cuenta que # es un número del 0 al 30).
CHTAMMO: Recargar munición.

Marcos de Lera

Warcraft III: Frozen Throne
Ventajas útiles



Para disfrutar de cualquiera de los trucos que te damos a continuación, debes pulsar **ENTER,** introducir el código y pulsar de nuevo la tecla **ENTER.** Si lo has hecho correctamente, el mensaje **"Cheat Code Enabled"** aparecerá en la pantalla. Eso sí, recuerda que estos trucos son sólo válidos en el modo de juego individual, no funcionan en el modo multi-jugador:
Iseedeadpeople: Mapa completo.
allyourbasearebelongtous: Victoria instantánea.
somebodysetupusthebomb Derrota instantánea.
thereisnospoon : Maná infinito.
whosyourdaddy: Invencible.
greedisgood: 500 unidades de oro y madera.
warpten: Construcción extra rápida.
iocainepowder: Unas cuantas muertes rápidas.
keysersoze [Cantidad]: Conseguirás el oro indicado entre los corchetes.
leafittome [Cantidad]: Conseguir la Madera indicada.
itvexesme: No puedes ganar.
riseandshine: Amanece instantáneamente.
lightsout: Anochece instantáneamente.
sharpandshiny: Sube todo 1 nivel, repetir si es necesario.
synergy: Para desactivar el árbol tecnológico.

LEEME.TXT

En La Comunidad los expertos de Micromanía investigan para resolver tus preguntas. Si estás atascado en un juego, si tienes problemas técnicos o cuestiones sobre futuros lanzamientos, aquí puedes encontrar las respuestas.

El club de la aventura



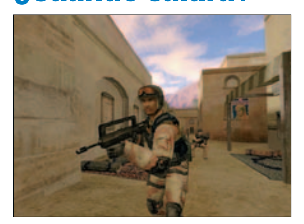
El Gran Tarkilmar

Monos de tres cabezas

Hablemos, sólo por esta vez, de una película: "Piratas del Caribe", la que podríamos llamar "la versión no oficial de «Monkey Island»". Os invito a que la veáis, ha recibido muy buenas críticas en Estados Unidos. Orlando Bloom es calcado a Guybrush Threepwood; Keira Knightley es la perfecta gobernadora, y además tenemos al clon de LeChuck (Geoffrey Rush), y montones de monos y piratas fantasma. No es casualidad: tanto la película como el juego imitan una atracción de Disneyland. El éxito del film invita a pensar en la franquicia desaprovechada de «Monkey Island». ¿Por qué no ha planeado LucasArts una serie de dibujos, o una película de animación? Yo sería el primero en ponerme a la cola para sacar las entradas...

ACCIÓN

COUNTER-STRIKE 1.6
¿Cuándo saldrá?



Llevo meses oyendo que la beta de «Counter-Strike 1.6» está disponible, pero no encuentro desde donde descargarla. También me gustaría saber la fecha de salida de «CS: Condition Zero»

Juan I. López

Para descargar la versión 1.6 necesitas usar el cliente de actualizaciones Steam (www.steampowered.com) que se encargará de bajar el juego completo a tu disco duro sin necesidad del «Half-Life», de número de serie ni de actualizaciones. «Condition Zero» está a punto de caer por las tiendas,

HALF-LIFE 2
¿FSAA desactivado?



Hace poco leí en una web que «Half-Life 2» no podrá usar el suavizado a pantalla completa de las tarjetas gráficas. ¿Se verá con dientes de sierra este juego en mi ATI 9700?

Gorka Estévez

Parece ser que el modo de renderizado que utiliza «Half-Life 2» (basado en DirectX 9) tiene una limitación ocasionada por el hardware, lo que traducido quiere decir que, efectivamente, el suavizado a pantalla completa no estará disponible cuando el juego salga a la venta.

VIETCONG
Rescatar al prisionero



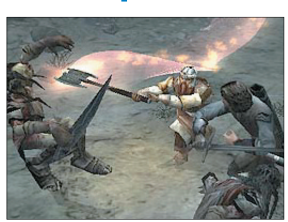
En la misión de rescatar al prisionero los vietcongs siempre acaban descubriéndome o matándome, ya que son muchos. ¿Debo entrar por la parte de atrás o es mejor intentarlo por el frente?

Serxio Peris

Desde arriba de la colina verás una fogata y varias casas. Lánzate ladera abajo y cuando aterrices sana tus heridas. Mantente oculto tras los matorrales y observa el movimiento de los guardias. La mejor estrategia de rescate consiste en entrar por el frente, disparando a los soldados más cercanos a la jaula y abrir la portezuela fugazmente. Luego escapa junto al prisionero en dirección a la colina anterior.

AVENTURA

Las Dos Torres
¿Saldrá para PC?



Hola, me gustaría saber si finalmente saldrá el juego «Las Dos Torres» en PC, porque estoy viendo anuncios incluso de «El Retorno Del Rey»

Ethilick

Microencuesta

¿Incoporar el juego online a las consolas ayudará a acercarlas al mercado de PC?

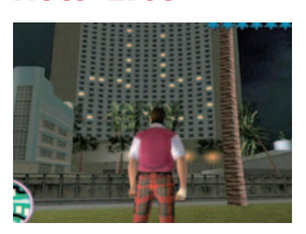
Previsiblemente, sólo un 16% opina que ambas plataformas discurrirán por separado. Del resto, el 56% confía en que se produzcan experiencias conjuntas, con conversiones, títulos compartidos y la noticia de una nueva tecnología, Terraforge, que, tiempo al tiempo, puede conducir a un estándar. El 38% restante espera una consola compatible, algo así como lo que se esperaba de XBOX, todavía sin resultados.

El próximo mes:
¿De qué depende que juegues un juego tras finalizarlo?

1. De su apartado multijugador.
2. De que tenga un editor para crear nuevas misiones.
3. De nada, siempre repito una y otra vez los mismos juegos.

Curiosidades

Hotel Eros



De nuevo a vueltas con curiosidades extraídas de «GTA Vice City». Carlos Palacios nos remite una instantánea en la que (si forzáis un poquito la vista) podréis ver que las ventanas encendidas del hotel forman una silueta de lo más "viril". Sí,nosotros también pensamos que los chicos de Rockstar son unos cachondos mentales (en ambos sentidos).

Lo siento, chicas



Como parafraseando la célebre frase del anuncio de un desodorante, las chicas siempre tienen que estar preparadas. Y vaya si lo están en «Pro Beach Soccer», que nos deleita con cuatro bellezas multirraciales que bailan y posan como las animadoras de la NBA, pero aquí en la playa lucen mejor el palmito, un buen remedio para que las pausas sean más entretenidas.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

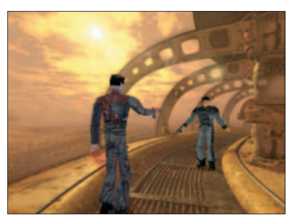
■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

De momento, «Las Dos Torres» sólo ha salido para consolas, y no está prevista una versión para PC. Sin embargo, sí habrá versión PC de «El Retorno del Rey», saldrá este otoño.

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION
La mano amputada

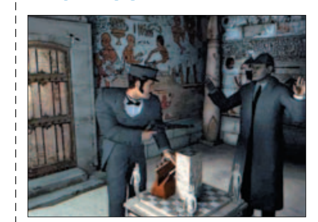


@ Tengo una duda con «Martian Gothic Unification». En la página 131 de Micromanía 66 pone: "Matlock decidió entonces utilizar la mano del ingeniero para colocar los nuevos paneles de recepción". Bueno, pues resulta que la mano del ingeniero ya la usó Kenzo y por tanto desaparece. Así que, ¿qué tengo que hacer?

Miguel Ángel

Tienes razón, cometimos una equivocación al confundir el brazo amputado con el "brazo" de la grúa. Te pedimos disculpas. La solución correcta consiste en acceder al ordenador y usar el control para bajar el brazo mecánico y usarlo con los paneles. No te olvides de examinar el cadáver de la derecha para encontrar el papel con la contraseña. Después retorna al ordenador y sube el brazo mecánico.

S. H.: EL MISTERIO DE LA MOMIA
Las baldosas móviles

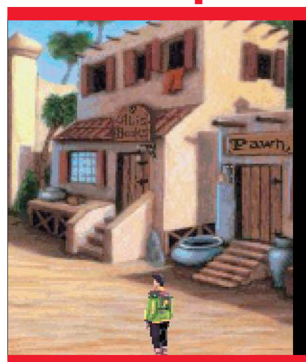


@ Estoy atascado en «Sherlock Homes: El Misterio de la Momia » y no consigo resolver el puzzle de la puerta y las baldosas movedizas... ¿Me echáis una mano?

Aitor

Vamos a intentarlo: en la nueva sala, date la vuelta y empuja el barril para que caiga la pólvora. Usa la bolsa de Parkey para recogerla. Después ve hacia las botellas rotas del suelo y recoge una. Toma también la lámpara de la mesa. Bajo la puerta bloqueada encontrarás un cepillo. Pincha en la puerta y usa el cepillo en la losa central del arco, para que aparezca el número 3. Comienza empujando la losa abajo a la derecha, en el arco de la puerta, cuenta tres piedras hacia arriba, pincha en esta tercera; cuenta otras tres, empuja la tercera, y repite el proceso hasta completar el arco.

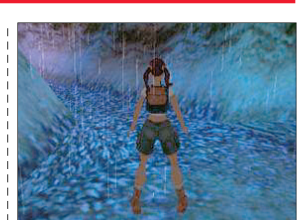
Pasatiempos 1



Reto para nostálgicos: ¿Eres capaz de adivinar a qué capítulo de la serie pertenece esta imagen?

A) King's Quest 4
B) King's Quest 5
C) King's Quest 6
D) King's Quest 7

TOMB RAIDER: ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
No funciona



@ Me he comprado el nuevo «Tomb Raider» y cuando lo instalo el juego se me vuelve al escritorio. Pienso que puede ser de la tarjeta grafica. Tengo una ATI Radeon 7000. Por favor solucionádmelo.

Gonzalo Pulido

Qué más quisiéramos nosotros que arreglar mágicamente los problemas... Puede deberse a varias causas. Comprueba que tu equipo está dentro de los requisitos mínimos del juego. Instala la última versión de DirectX 9 y, especialmente, la última versión de los controladores de tu tarjeta. Por último, instala el parche que Proein ha sacado para el juego y que puedes encontrar en esta dirección: www.proein.com/ver_parche2.asp?pos=62 Si todo falla, quizá tu copia esté defectuosa y debas pensar en descambiarla.

Lenguas de trapo

"En ningún caso hemos intentado favorecer a una compañía sobre otra (nVidia, ATI), puesto que es algo que no gustaría a quienes vayan a jugar a «Half-Life 2»."
Gabe Newell, responsable de «Half-Life 2»

"Al darle un arma a un personaje no jugador éste no la devolvía, así que la mayoría de betatesters acababan disparándole a tal personaje, algo que no habíamos calculado."
Gabe Newell, responsable de «Half-Life 2»

"Decidimos continuar la saga «Broken Sword» porque, al fin, los gráficos en 3D ya son igual de bonitos que los antiguos fondos en 2D."
Charles Cecil, creador de la saga.

"«Shadow Magic» es «Age Of Wonders 2» pero hasta arriba de esteróides."
Lennart Sas, jefe de proyecto.

"Nos metimos tanto en la esencia de la serie que he acabado teniendo varios vaqueros de campana en mi armario."
Steve Keen, programador de «Starsky&Hutch»

"Después de 14 entregas es difícil sorprender, pero siempre hay cosas que mejorar."
Ian Cummings, asistente de producción de «Madden NFL 2004»

"Las instrucciones para el equipo artístico fueron renderizar el mundo de «Warhammer» de la forma más realista que pudiera nuestra tecnología, completándolo con barro, sangre, porquería y putrefacción por todas partes."
Robin Dews, diseñador de «Warhammer Online»

La otra pata de wirt



Ya sabíamos que Wirt, el niño que nos vendía cosas en el «Diablo» original, se había dejado una "pata" en «Diablo 2», pero lo que ignorábamos es que había perdido la otra en algún lugar de «Warcraft III: Frozen Throne». Como siga así la cosa vamos a encontrar miembros suyos hasta en «Starcraft Ghost». Muchas gracias a Nerull por esta imagen curiosa.

Peatones a la carrera



Desde que la violencia de «Carmageddon» hiciera correr ríos de tinta parece que el género está apostando por evitar, o al menos obviar, los atropellos de peatones. Pero lo que no imaginábamos es que los programadores convirtieran sus esquivas en todo un arte, como en «Midnight Club II», donde un peatón incluso ayuda a su media naranja a sortear el atropello.

Pasatiempos 2



¿A qué juego de estrategia por turnos pertenece esta captura?

A) Heroes Of Might & Magic IV
B) Disciples II
C) Age Of Wonders 2
D) Robin Hood: La Leyenda de Sherwood

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Mismo nombre, distinto género

¿Qué es lo que hace que un veterano de los juegos de estrategia pase mes tras mes esperando un título que, en lo que respecta a la base, tiene que ver sólo remotamente con su género predilecto? Un nombre, una franquicia. Blizzard y otros lo tienen claro. «World of Warcraft» permitirá al jugador vivir una experiencia inmersiva dentro de uno de los entornos más queridos por el jugador veterano. Ahora, Games Workshop hace lo propio con «Warhammer Online», un nuevo juego de rol online masivo basado en una popular serie de juegos de estrategia y rol. Desde luego, no va a ser lo mismo buscarse la vida como un individuo más, que comandar ejércitos enteros. Algún día, quizá podamos formar ejércitos a través de Internet y liderarlos en batallas masivas. Al final, todo se reduce a la pasión por el entretenimiento de alta calidad. Así que... ¿quién sabe?

DEPORTIVO

FIFA 2003
Regates antológicos



@ Tengo dos gamepad, pero como no son "oficiales" del juego, no puedo redefinir el famoso regate personal "Frestyle" de los jugadores estrella. ¿Existe algún modo de activar esta función desde el archivo de configuración del juego o tengo que rascarme el bolsillo para comprar un gamepad de marca?

Aitor Chávez

No es un problema del modelo o marca de gamepad, simplemente necesitas uno que disponga de palanca analógica, es decir un "joystick" adicional al pad direccional que es digital. Opcionalmente, también puedes realizar los movimientos especiales si mantienes pulsado el botón de desmarque mientras mueves el pad en la dirección en la que desees realizarlos.

NBA LIVE 2004
Fechas y novedades



@ ¿Cuándo saldrá el próximo «NBA Live» y cuales serán sus novedades más importantes? ¿Tendrá la base de datos actualizada?

Fabián Laredo

La fecha oficial de lanzamiento es el próximo 17 de Octubre. Las mejoras más importantes se están llevando a cabo en el diseño de los jugadores (para lograr que las animaciones sean más flexibles y realistas), en la IA, en lo que respecta a marcajes y estrategias de juego, y en la dinámica del balón, especialmente en los rebotes en el aro. La base de datos estará actualizada a setiembre.

PREMIER MANAGER 03/04
Un nuevo manager

@ Me gustaría saber si «Premier Manager 03/04» aparecerá en una versión para compatibles y también si estará incluida en su base de datos la liga española.

David Márquez



Sí, se espera que «Premier Manager 03/04» se publique para compatibles en noviembre de este año. Incluirá la primera y segunda división de la Liga de Fútbol Profesional.

VIRTUA TENNIS
Actualización

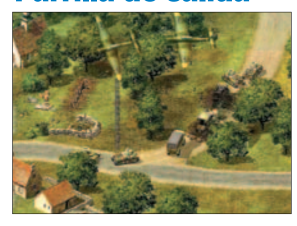
@ ¿Me podríais decir dónde puedo encontrar el parche para la versión en castellano que arregla los problemas gráficos?

Víctor

Puedes descargar la actualización a la versión 1.1 de «Virtua Tennis» en la página oficial de soporte de Empire Interactive, en http://www.empireinteractive.com/support/patches.asp

ESTRATEGIA

BLITZKRIEG
Parrilla de salida



@ Hace algunos meses probé la demo de «Blitzkrieg», y me gustaría saber si será publicado en España, puesto que ya ha sido comercializado en el extranjero. De ser así, ¿saldrá traducido?"

Nitsuga Serdna

Pues sí, según CDV Entertainment, «Blitzkrieg» aparecerá en nuestro país antes de final de año y, todos los textos del juego serán traducidos al castellano, lo que en gran parte, es el motivo del retraso en su publicación en éste y otros países, como Japón o Portugal.

C&C Generals
¿Nuevo parche?



@ Hace tiempo jugaba a «Generals» en su versión online, pero me cansé de encontrarme con jugadores tramposos que se desconectaban de la partida con "alt+F4" para no contabilizar la derrota. ¿Sabéis si ha salido algún parche para solucionar esta incidencia?

Roberto Heras

Efectivamente, el problema que comentas llevaba muchos meses sin solucionarse, pero EA ya ha publicado un parche oficial

Quién es quién



Geoff Grammond: El Ingeniero

COMO MUCHOS OTROS GENIOS británicos de los videojuegos, Geoff Crammond aprendió a programar utilizando uno de los primeros ordenadores domésticos: el BBC 1.

EN 1981 ya había cosechado su primer éxito con el juego «Super Invader». Se trataba de una versión casera del clásico matamarcianos, pero adaptado a las máquinas de 8 bits.

TRAS EL DISCRETO «AVIATOR», Crammond estudió varios cursos de física y mecánica, para diseñar un simulador de conducción convincente. «Revs» (1986) fue su primer intento, un revolucionario juego de Fórmula 1 con una vista en primera persona, y gráficos basados en "sprites", que triunfó en los ordenadores Commodore 64 y Amiga.

CON «SENTINEL», en 1986, había creado para ZX Spectrum un original juego de inteligencia, cuyo objetivo era evitar a los centinelas, mientras se alcanzaba una casilla más elevada que de ellos para ganar la partida. Tenía más de 10.000 niveles.

STUNT CAR RACER, en 1989 se convirtió en un mito, al tratarse de uno de los primeros juegos de coches que usaban gráficos con objetos poligonales.

EN 1991 ESTRENA «FORMULA 1 GRAND PRIX». Fue el primer simulador que reproducía correctamente la física de una carrera de Fórmula 1. En «Grand Prix 2» (1995) y «Grand Prix 3» (2000), mejoró el realismo y los gráficos. El propio Geoff Crammond se encarga de todas las tareas de programación, reuniendo, para ello, un reducido equipo encargado de añadir los gráficos y el sonido.

EN 1999 FUNDA SIMERGY, una compañía encargada de crear simulaciones físicas para diseñar juegos realistas. En colaboración con Infogrames, dichas simulaciones se utilizaron para programar «Grand Prix 4» en 2002.

ACTUALMENTE, Crammond está trabajando en un "remake" de su primer éxito: «Stunt Car Racer Pro». Lejos de la imagen de los programadores obsesivos, dedica mucho tiempo a su familia y a jugar al golf, por eso su juegoteca, pese a los 25 años de carrera, es muy reducida.

con el que se soluciona. Para descargarlo, simplemente conéctate al juego o ve a esta dirección de ftp: "ftp://ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/"

LASER SQUAD NEMESIS
Estrategia por turnos



@ Soy adicto a juegos de tipo «Rebel Star», «Laser Squad» y, cómo no, a la saga «X-Com». Me gustaría saber si hay proyectos de futuros lanzamientos sobre estos juegos. Aparte de estos, ¿me recomendáis otros? Y, por último, ¿cuándo sale «Warlords 4»? Gracias."

Francisco Ancos

Pues sí, hay un nuevo juego de los hermanos Gollop llamado «Laser Squad Nemesis». No podrás encontrarlo en tiendas, ya que se distribuye exclusivamente "on-line". Y de forma gratuita, aunque tendrás que pagar una suscripción para jugar más de tres veces. Puedes descargarlo en http://www.lasersquadnemesis.com. De estrategia por turnos, te recomendaría el novísimo «Age Of Wonders: Shadow Magic» y, por último, Ubi Soft tiene planeado el lanzamiento de «Warlords IV» para principios del año que viene.

Pasatiempos 3

Esta pantalla del esperado "FIFA 2004", además de anticipar la asombrosa animación de los porteros, nos da pie a preguntaros el nombre del guardameta que está a punto de parar este ajustado disparo.

A) Toldo
B) Buffon
C) Rossi
D) Baia



RISE OF NATIONS
Fallos multijugador



@ He comprado «Rise Of Nations» y me encanta, pero no me deja jugar en modo multijugador. Cuando lo pongo me dice que no se ha podido establecer una conexión de red, que compruebe la conexión y lo intente de nuevo. Tengo conexión ADSL con Telefónica y uso un módem USB. No tengo problemas con otros juegos como «Age of Mythology».

Oriol Amat

Puede que el problema esté en que tengas activado un cortafuegos, o que tu conexión use un servidor "proxy". Para activar el multijugador necesitarás tener abierto el puerto 34987/UDP de DirectPlay. Comprueba su estado con tu proveedor. Después, arranca «Rise Of Nations» y, en el menú de opciones modifica los números de servidores Cliente y "Host" con el anterior. Puedes evitarte complicaciones si te conectas a través de "Gamespy Arcade" (www.gamespyarcade.com) pero con lo anterior debería de bastar.

WARCRAFT III: FROZEN THRONE
Campañas gratis

@ Hace unos días me compré la expansión de «Warcraft III». Espectacular, pero el caso es que al jugar la campaña con Rexxar no acaba,

☼Elegidos para la gloria



EL BOOM DE LOS MODS para «Unreal Tournament 2003» ya está comenzando, así que nos hacemos eco en estas líneas de uno de los más interesantes. Se trata de una conversión total al universo "Star Wars" para multijugador, en el que podremos luchar del lado rebelde o del lado imperial. Su punto fuerte es que incluye combates entre vehículos. Aunque su desarrollo aún está algo verde, conviene seguirle la pista: www.troopers.jolt.co.uk.



LA COPA TOSHIBA, primer torneo oficial de «FIFA 2003» ha finalizado como empezó, en medio de numerosas críticas por su pésima organización. El vencedor en la final fue fmpalex, que se ha llevado un flamante portátil Toshiba Satellite. Vaya nuestra enhorabuena para él y también para el finalista, Arkite21.



LA WEB DEDICADA a juegos de estrategia "El Ágora" –http://www.eajuegos.com–, cambia de dirección, y mantiene sus sitios especializados en «Empire Earth», «Age Of Mythology» y ambos «Age Of Empires», junto con una nueva web, dedicada al flamante «Rise Of Nations». En cada una de ellas encontrarás mapas, escenarios y campañas, estrategias, manuales y traducciones, trucos y toda la información que podáis necesitar, en castellano. También encontrareis un buen número de utilidades y noticias puntuales de cada uno de estos juegos.

Pasatiempos 4

¿Qué tarjeta gráfica duplicaba su potencia si se ponía en pareja con otra igual?

A) Voodoo 2.
B) Voodoo Banshee.
C) Voodoo 3.
D) GeForce.

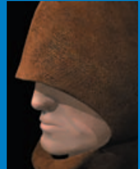
¿Cuál de estos juegos no usaba un motor de Monolith?

A) No One Lives Forever.
B) Die Hard: Nakatomi Plaza.
C) Forsaken

¿Cómo se llama el enemigo de Lara Croft en "El Ángel Oscuro"?

A) Eckgardt
B) Edgar
C) Reinhardt

Maníacos del calabozo

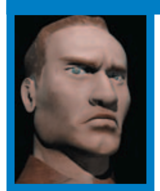


Schmendrick

Retrasos y picaresca

Comprendo, como profesional, que surjan problemas de última hora que provocan los tan inevitables, y a la vez temidos, retrasos en la salida al mercado de un producto, siempre y cuando sea una cuestión de perfeccionamiento. Sin embargo, cuando sabemos a ciencia cierta, que un producto no solo está terminado, sino que ya se está vendiendo en países de todo el mundo, el asunto comienza a escocer. Sobre todo porque no va a realizarse ninguna traducción ni modificación alguna antes de que vea la luz en España.
¿Por qué tenemos que sufrir tan larga espera hasta poder acceder a «Star Wars Galaxies» por las vías comerciales normales? ¿Acaso la única opción es adquirirlo de importación? Pero lo peor de la espera es que, para cuando tengamos el juego y podamos introducir nuestro personaje, ya habrá muchos jugadores que habrán aprendido los pormenores de su juego, favoreciéndose así la picaresca. El retraso d un juego en el que compiten los jugadores entre si no debería crear tales desventajas.

Zona arcade



El Agente Ryan

Steam

No todo el mundo tiene Internet, pero para esa creciente minoría que ya disfruta de banda ancha –y sin ánimo de ironizar– parece que el futuro de la actualización de los juegos de acción pasará obligatoriamente por sistemas como "Steam". Aunque en esencia no es más que un programa que se conecta a un servidor y descarga automática y silenciosamente parches, hay algo más innovador tras la idea de Valve. Por ejemplo, las actualizaciones se descargan en los tiempos "muertos" del ordenador, y es el servidor el que "empuja" los parches y los aplica cuando se necesitan. Así, se nos ahorra buscar, descargar y aplicar actualizaciones, y se evitan congestiones. Además, "Steam" permitirá a los creadores de mods cobrar por ellos si así lo deciden, lo que a buen seguro hará surgir nuevos talentos incluso de debajo de las piedras. Quizá, estamos ante el futuro de la distribución de software por Internet.

sino que continúa. Al parecer cuando esté lista la continuación la colgarán en su pagina, ¿la incluiréis en vuestros CDs?

José J. Gutiérrez



En efecto, cuando acabas el primer acto de la campaña de los orcos, aparece un mensaje diciendo que los actos 2 y 3 podrán descargarse gratuitamente de la web de Blizzard, dentro de unas semanas. De momento, Blizzard no ha confirmado si pueden ofrecerse en otro lugar que no sea su web, pero si nos dan permiso para incluirlo en el CD de la revista, ten por seguro que lo haremos...

HARDWARE

JUGANDO EN MSDOS
Imposible bajo XP

@ Tengo un Pentium 4 con Windows XP y una Sound Blaster Audigy. El otro día me apeteció jugar a «Tie-Fighter». El juego funciona perfectamente, pero, sin sonido ninguno. He probado con otros juegos de MS-DOS y tampoco tienen sonido. ¿Qué puedo hacer?

Sazatornil



Creative incluye en el CD de instalación controladores que emulan el estándar SoundBlaster para las tarjetas Audigy, pero el problema es que Windows XP no tiene un modo MS-DOS, por lo que este emulador sólo funciona en Windows 95/98. La única solución que tienes es disponer de un segundo disco duro para instalar Windows 98 y arrancarlo cada vez que te apetezca recordar viejos tiempos.

PORTATIL PARA JUEGOS
Actualización



@ Soy propietario de un portátil Pentium 4-Mobile 240 con 512 mb de RAM y una tarjeta de 64 MB. ¿Puedo actualizarlo cambiando la tarjeta gráfica o aumentando la RAM?

Asier

Por desgracia, no nos dices el fabricante y modelo de tu portátil. Si se trata de un clónico de configuración abierta, seguramente no tendrás ningún problema en aumentar la RAM, pero la tarjeta gráfica es más difícil, puesto que va integrada y cambiar la placa base te saldría realmente caro. Si el portátil es de marca la actualización depende del fabricante, pero normalmente no es posible ampliarlos.

SIN IMAGEN
Frecuencia de refresco



@ Hace un mes compré una GeForce FX5200 y desde entonces con casi todos lo juegos el monitor se queda sin señal de imagen.

Juan Clavel

Entra en las propiedades de la tarjeta gráfica y verifica las configuraciones de velocidades de refresco para las resoluciones a las que juegas habitualmente en los juegos. Para asegurarte, selecciona "predeterminada" en todos los casos. Si persiste el problema, permuta la tarjeta y el monitor con otros modelos y descambia la tarjeta gráfica si fuese necesario.

TARJETA FANTASMA
GeForceFX5800 retirada



@ Tengo una tarjeta grafica LEADTEK A300-TD (FX 5800) y he leído en vuestro reportaje de Directx 9.0 que las tarjetas que llevan este chip de nVidia han sido retiradas del mercado. ¿Es posible que nVidia me la cambie por una GeForceFX 5900?.

Titales Possi (e-mail)

Primero deberías probar la devolución en el establecimiento donde la adquiriste, puesto que está en garantía y si te da problemas, deben cambiarla por otra. Como en buena lógica ya no deben tener más FX5800 en stock, seguramente te podrán ofrecer el cambio por una GeForceFX 5900, concretamente la Leadtek A350.

A debate

Las expectativas depositadas en un juego a veces definen su éxito comercial. ¿Crees que las compañías de software anuncian demasiado pronto el desarrollo de nuevos títulos?

División de opiniones a la orden del día. José Sinisterra dice considerarse un "cazador" de títulos en desarrollo y gracias al material de preview puede imaginar si un juego promete o por el contrario es del montón. Silvio Fábrega cree que muchas compañías crean expectativas demasiado elevadas, mostrando pantallas en altísima resolución o vídeos muy preparados. El anónimo KaiMan asegura que los anuncios de nuevos títulos no deberían hacerse antes de seis meses del lanzamiento, y apunta a Valve como ejemplo a seguir. Alberto Sastre está convencido de que "3D Realms" ha perdido la confianza de los jugadores por el asunto «Duke Nukem Forever», y que «Unreal 2» le decepcionó precisamente por las elevadas expectativas que levantaban las imágenes del juego. AcidJoe no tiene las cosas claras; por un lado le encanta ver la parrilla de títulos de MicroManía, pero por otro no soporta la espera de juegos como «Max Payne 2» o «Doom III». Por último, el veterano Toni cree que lo mejor sería que los juegos apareciesen en las tiendas tal cual, como en los primeros días del Commodore 64. Hay que ver las cosas que se os ocurren...

Para el mes que viene: ¿Qué prefieres, los clásicos manuales en papel, o pagar un poco menos por un juego, aunque el manual venga en un archivo de formato PDF?

ROL

EVERQUEST
Mes gratis

@ Hace unos dias instalé una linea ADSL. Instalé también «EverQuest», con los 30 días gratis, pero no consigo utilizarlos. ¿Qué puedo hacer?

Ribadomingo

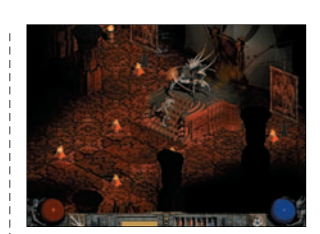


Entendemos que ya has dado de alta la cuenta en los servidores de «Everquest». De ser así, si sigues sin poder hacer uso de los 30 días gratuitos, te recomendamos que te pongas en contacto con el servicio técnico del juego, a través del correo que figura en el menú del juego.

DIABLO II
Problemas

@ Tengo un problema con «Diablo II». Después de instalarlo y elegir la configuración óptima, lo ejecuto, pero en vez de cargarse, da un pantallazo negro durante un par de segundos y después me encuentro de nuevo en el escritorio. Mi equipo va sobrado para un juego como éste así que no sé donde radica el problema.

Adrian



El pantallazo negro es normal, pero después debería salirte la secuencia de presentación de Blizzard. Necesitaríamos saber qué sistema operativo tienes instalado en tu ordenador y si después de instalar el juego has realizado el test de vídeo que tiene el programa. Sí te podemos recomendar que una vez pasado el test, pruebes con y sin efectos 3D pues ahí puede radicar el problema. Igualmente si tu sistema operativo es Windows XP puedes descargarte de la web de Microsoft el Service Pack 1, pues soluciona bastantes problemas de incompatibilidad con juegos antiguos.

WORLD OF WARCRAFT
Sin noticias



@ Os escribo porque apenas si hay noticias de «World of Warcraft», un título en el que tengo puestas todas mis ilusiones. Sólo de pensar un mundo interactivo online, con orcos, humanos, elfos,... ¡¡se me cae la baba!! ¿Es que hay algún problema con él? Me gustaria que se publicase algún reportaje si puede ser.

Sheykan

Te aseguramos que nuestra impaciencia e ilusión es equiparable a la tuya, pero Blizzard da la información con cuentagotas y, como nos tienen acostumbrados, esperarán a tener el juego casi terminado para lanzar el material suficiente como para que podamos llevar a cabo un reportaje informativo. Estamos al tanto de novedades y os las transmitiremos tan pronto lleguen a nuestros oídos.

SIMULACIÓN

C. FLIGHT SIMULATOR 3
Nuevas expansiones

@ Estoy encantado con la tercera parte de «Combat Flight Simulator», pero el caso es que me ha resultado bastante corto. De hecho ya casi lo he terminado y, la verdad, me apetecería tener más aviones y nuevas misiones que probar. ¿Sabéis si tiene previsto Microsoft lanzar alguna expansión en un futuro cercano?

T. "Buick"



No entra en los planes de Microsoft lanzar una expansión, pero tranquilo, que hay otras compañías dispuestas a cubrir este vacío. De entre todas ellas vamos a destacar a GMX Media. En sus oficinas de desarrollo ya empieza a tener cuerpo «FirePower», una expansión que ofrece más de 50 misiones y 12 aviones. Por el realismo no te preocupes porque están asesorados por antiguos pilotos de combate y usan documentación, filmaciones y test de vuelo reales como base.

EL ESPONTÁNEO

"Siempre me han gustado la serie «Tomb Raider», pero cuando a Lara le da por incordiar..."

Mari Carmen (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

Locos del volante



Warrior

Velocidad online

Que alguien me ayude. Estoy enganchado sin control a las partidas multijugador online de «Midnight Club II», «Pro Race Driver», «Tron 2.0» y, por supuesto, «Live For Speed», que por fin dispone de una versión final absolutamente imprescindible.

Ya había anticipado la llegada de esta "edad de oro" de la velocidad online, porque no hay nada más adictivo que adelantar o echar a la cuneta a rivales de carne y hueso, sobre todo porque los mejores no le quitan un ojo al retrovisor y te la juegan en cuanto no apuras la frenada. Incluso es sorprendente que los responsables de «Midnight Club II» hayan tenido la genial idea de importar modos de juego como 'capturar la bandera". Y en «Pro Race Driver», una vez actualizado con el último parche, las carreras online van de maravilla con hasta 20 competidores luchando a parachoques partido, Con su compleja recreación de desperfectos las partidas no tienen nada que envidiar en destrucción y caos a «Quake III».

Hace 10 años

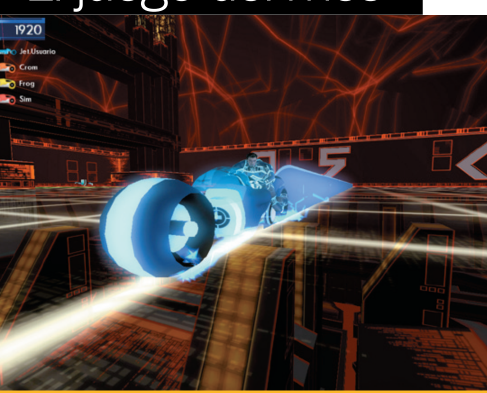


En el número 66 de Micromanía el «Jurassic Park» ofrecía la amenazadora imagen de un tiranosaurio rex. La película a la que debía su nombre había provocado la fiebre de los dinosaurios y, claro, el ámbito de los videojuegos resultó contagiado. En la exclusiva que os ofrecíamos mostrábamos lo más relevante de un título que causó sensación.

Tanto o más amenazadora, era la imagen que ilustraba en portada, el avance de «Dracula». De nuevo, un título que aprovechaba el éxito del film protagonizado por Keanu Reeves y Wynona Rider, y que estaba inspirado en la famosa novela de Bram Stoker.

Aquel número 66 estaba repleto de grandes novedades. Por un lado dábamos un repaso de actualidad en la industria de los videojuegos con un reportaje sobre la feria londinense ECTS, donde se aunciaron grandes novedades. Por otro, presentábamos una de las consolas más impresionantes de su tiempo, la 3DO bautizada con el mismo nombre de la compañía que la había creado. Vendría a ser la máquina definitiva incorporándo, por primera vez, un procesador de 32 bits y el soporte de CDs. También os ofrecíamos las claves para conseguir el poder en el magnífico «Syndicate» de Bullfrog.

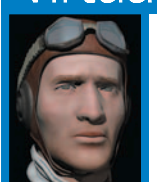
El juego del mes



Digitalízate

Elige tu juego favorito entre los comentados en la sección reviews en este número de Micromanía y envíanos un e-mail al buzón de La Comunidad. Este mes, en la redacción, hemos elegido «Tron 2.0», por su magnífico diseño de la acción y por envolvernos en un guión apasionante, dentro de un entorno digital. El mes anterior elegísteis «Tomb Raider», nosotros preferimos «Starsky & Hutch».

Planeta virtual


Comandante Harris

Guerra en el aire

El eterno debate entre los amantes de los simuladores aéreos de la era de los reactores y los que prefieren los motores de pistón está siempre presente. El avance cíclico del mercado ha complacido primero a unos y ahora a los otros, pero nunca a ambos a la vez. Esto parece que va a cambiar ya que, si bien el ritmo de lanzamientos es bajo, la calidad de los sims de la segunda guerra mundial que aparecen ahora es altísima. Sólo hay que "subirse" a «Forgotten Battles» para comprobarlo y ahí está también el tema de LucasArts... A estos se va a unir en breve «Lock On», la gran esperanza de los que siempre apostaron por «Flanker 2.0». Además llega «Strike Fighters. Project 1», un juego no tan ambicioso, pero lo bastante abierto como para que la comunidad de jugones lo deje perfecto. De este modo quizá sea posible reconciliar a las aficiones de dos estilos de juego con sus pros y sus contras.

FAIR STRIKE
¿Nuevos sims de helicópteros?



@ Me gustan mucho los simuladores de helicópteros pero hace mucho que sólo puedo jugar a «Apache vs Havoc». ¿Sabéis si hay previsto algún otro juego de helicópteros de buena calidad para los próximos meses ?

Sebastián.

Tanto como en los próximos meses no, pero en el E3 se ha podido vislumbrar un proyecto llamado «Fair Strike» que tiene muy buena pinta y que tendrá a los helicópteros como estrellas. Parece ser que incluirá naves tan interesantes como, entre otras, los Ka-50 Black Shark, Ka-52 Alligator, AH-64 Apache, Comanche, Euro Tigre e incluso un proyecto secreto ruso de un helicóptero "furtivo" llamado Black Ghost. Eso sí, todavía habrá que esperar un poco más antes de poder disfrutarlo.

JETFIGHTER V
El regreso

@ Soy aficionado a la saga «Jetfighter» casi desde sus orígenes y me gustaría saber si está prevista la aparición de un nuevo juego de la serie.

Alan



«Jetfighter V. Homeland Protector» calienta motores en Estados Unidos por que la editora Global Star Software, (filial de Take 2) ha asegurado que para finales de año ya estará en las tiendas. El grupo de desarrollo es Interactive Vision y promete una campaña que incluirá más de 30 misiones y con unos protagonistas muy interesantes con licencia oficial Lockheed Martin: F-16, F-22 y F-35.

JUST FLIGHT
Novedades

@ Sé que hay compañías que se dedican a sacar expansiones para juegos de otros fabricantes, en especial «Flight Simulator». Mi pregunta es, ¿existe alguna compañía que saque expansiones basadas en aviones militares actuales?

J. Carlos.



Así, a bote pronto, se nos ocurren un par de add-ons de Just Flight. Una con un avión europeo como protagonista llamada «RAF Tornado» y otra con uno de los mejores aviones de transporte moderno: «C-130 Hercules». Ambas serán compatibles tanto con «Combat Flight Simulator 3» como con «Flight Simulator 2004».

VELOCIDAD

CLÁSICOS
En las flechas de plata



@ Soy un gran aficionado a la "edad de oro" de la Fórmula 1 y me gustaría saber si existe algún simulador donde pueda emular las gestas de Fangio y sus contemporáneos.

Ángel Luis

Te recomendamos «Spirit of Speed 1937» y «Grand Prix Legends», dos magníficos simuladores de la Fórmula 1 de época.

COCHES DE CALLE
Simulador de utilitarios



@ Me gustaría saber si hay algún juego de coche, arcade o simulador, en el que se conduzcan coches como los que vemos en la calle diariamente, que no sean de rally, de Fórmula 1 o superdeportivos.

Marcos Fernández

Por el momento, el juego que más se acerca es «Midtown Madness 2», que nos pone al volante de modelos como el Wolskwagen Beettle o el Mini Cooper. Pero te recomendamos que esperes al inminente, «Need For Speed, Underground», en el que se podrán conducir coches compactos como el Ford Focus. Además, se incide en la personalización de los coches y, como puedes ver en la imagen, incluso un utilitario podrá transformarse en una auténtica bestia del asfalto.

Pasatiempos 6



¿Qué nombre recibe el enigmático modelo de coche de esta imagen en Midnight Club II?.

A) Thunderbird
B) Taunus
C) Bestia

La web del mes

ACB de las estrellas
www.acblive.com



Si os atrae la posibilidad de jugar con los equipos, jugadores, camisetas, canchas, árbitros y logos de la liga española de baloncesto ACB en el entorno de juego de «NBA Live 2003», encontraréis en esta página web encontraréis el «parche ACB» y todos los ficheros necesarios para transformar la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA, en la segunda mejor, nuestra apasionante liga ACB. Los autores de este elogiable parche de adaptación son Fran Alonso e Iván Martínez, a los que damos la enhorabuena por su encomiable esfuerzo, que nos permite, por fin, rememorar los tiempos del fabuloso «PC Basket».

F1 ONLINE
Multijugador en Internet

@ Os escribo porque quisiera saber si existe algún simulador automovilístico de Fórmula 1 que admita carreras online y que funcione en servidores que vayan bien desde nuestro país, aunque para ello haya que tener una conexión de banda ancha.

Javier Sanz



Los simuladores de EA Sports, «F1 2002» y «F1 Challenge 99-02», disponen de servidores en GameSpy Arcade que funcionan correctamente siempre que contemos con una línea ADSL o cable con un ancho de banda de 300 KBps. El problema, no obstante, es que en estos juegos no está muy bien implementado el modo online en el motor del juego e incluso con un "ping" bajo los monoplazas de los rivales no se distinguen correctamente e incluso suelen sufrir un molesto efecto "fantasma". Pero no desesperes, porque los creadores de la saga «Screamer» y «Superbike» están desarrollando «Grand Prix Simulator», y están haciendo un especial énfasis en las partidas online.

MIDNIGHT CLUB II
Escuchar tu música



@ En "Grand Theft Auto: Vice City" he logrado crear mi propia sintonía musical, con mis archivos MP3 como banda sonora, pero ¿cómo puedo hacerlo en "Midnight Club II"?

Javier A.

Las bandas sonoras personalizadas son una seña de identidad de los juegos de Rockstar. En «Midnigt Club II» simplemente vuelca tus MP3 o listas de reproducción .m3u en el directorio "userdata/MP3", que está en la carpeta del programa. Tus MP3 aparecerán en el menú de sonido del juego.

PRO RACE DRIVER
Trucos



@ ¿Sabéis si existe algún truco para acceder a todos los coches y circuitos?

Miguel

Trucos tal cual, no, pero en la página web de Codemasters puedes adquirir, por 4,60 euros, un original programa de "optimizaciones" que abre el acceso a todos los circuitos, coches y campeonatos, proporciona un control más realista del pilotaje y hasta desactiva los daños.

STARSKY & HUTCH
Control alternativo

@ No me adapto al sistema de puntería automática, y nunca consigo disparar a los iconos y objetos que quiero. Me gustaría saber si existe otra opción de control que no sea un conjunto de volante y pedales.

Antonio Ferrán



Si eres aficionado a los juegos de acción, te será fácil dirigir el coche con las teclas W para avanzar, S para el freno, A para girar a la izquierda y D para la derecha. La pistola puedes manejarla con el ratón. Ten en cuenta que con el doble daño debes maximizar los disparos e incluso puedes adelantar e ir marcha atrás sin dejar de disparar. No obstante, el sistema de puntería se ha optimizado con el primer parche que ha aparecido para juego. Se puedes descargar desde la web: www.empireinteractive.com/support/patches.asp.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 No _ _ _ _ _ _ _ No existe el súper soldado. Y a Hitler sólo se le puede vender con alianzas.

2 El _ _ _ _ _ _ _ _ _ se aproxima y en Pyro Studios se ultiman los detalles para la invasión.

3 Virus, formateos o datos perdidos. ¿Qué _ _ _ _ _ _ nos da la informática.

4 Claro que la tarea no es nada sencilla. ...es más difícil que pillar a _ _ _ _ _ _ despeinado.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Subir a La Red

Es tiempo de hacer una pregunta trascendental que muchos de vosotros habéis formulado en el consultorio y los foros del género, ¿por qué ningún juego de tenis supera al ya vetusto «Virtua Tennis»? La respuesta parece estar envuelta en un indescifrable misterio. Las sempiternas sagas, con sus últimos «Tennis Master Series 2003» y «Roland Garros 2003» siguen muy lejos de las magníficas animaciones y el estratosférico nivel de jugabilidad del título de Sega. La esperanza recae ahora en el inminente «US Open 2003», de Dreamcatcher Interactive, que anuncia varios tipos de golpes y tiene como objetivo superar a «Virtua Tennis 2».

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de ganadores de los concursos publicados en Micromanía 102.

GANADORES DEL CONCURSO ENTER THE MATRIX

ALTAVOCES MEGAWORKS THX 5.1 550 + CÁMARA DIGITAL

Víctor D. Medino Fernández	Madrid
Víctor M. Fernández Tarazona	Valencia

JUEGOS MATRIX + LITOGRAFÍAS

Paulino Estrada Callejo	Álava
José A. García Cerdán	Alicante
Nicolás Cruz Rodríguez	Almería
Albert Bartoli Bustos	Barcelona
Víctor García Ureña	Barcelona
Ángel De Luelmo Gómez	Barcelona
Juan J. Vicente Sierra	Barcelona
Jon Zorita Leza	Bizkaia
Juan Herreros Rilova	Bizkaia
Fernando Trío Pellicer	Cantabria
Catalina Umbrado Chamorro	Córdoba
Raúl Pérez Franco	Granada
Jorge Castro Bohoruez	Granada
Rosa Laborda Blant	Huesca
Zisis Loannidis Terán	Madrid
Javier Urbieta Sotillo	Madrid
Jorge J. Ovies Martínez	Madrid
Jorge Pérez Nuñez	Madrid
Juan A. Busto Rodríguez	Madrid
Joaquín Beroño Hernández	Murcia
Félix M. Pérez Celada	Pontevedra
José C. García Alonso	Pontevedra
Miguel García SanMartín	Valencia
David Espedadegas Lara	Valencia
Óscar García Lobeto	Zaragoza

TARJETEROS + CAMISETA

Jacinto Pérez Del Álamo	Álava
Carmina Pérez Martínez	Almería
Roberto Galdós Pérez	Barcelona
Blanca Guiado Del Escudo	Barcelona
Laura Pérez Fernández	Barcelona
Susana González Bos	Barcelona
Agustín Fernández Muñoz	Córdoba
Mónica Martín Calabrés	Madrid
Manuel Esteban Esteban	Madrid
Soledad Fernández Ramírez	Valencia

GANADORES DEL CONCURSO MSI

EQUIPO DE EDICIÓN DE VÍDEO MSI PERSONAL CINEMA 5200

Juan C. Armendod Marín	Málaga

TARJETAS GRÁFICAS MSI GEFORCE FX 5200

Jesús Muñoz Jiménez	Madrid
Joaquín Meroño Hernández	Murcia
Víctor José García	Zaragoza

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 100

1. A (C&C Generals) **2. A** (Lebron James) **3. C** (Broken Sword) **4.** (1C, 2D, 3B) **5.1** (volante) **5.2** (Top Manta) **5.3** (agua dulce) **5.4** (compleja)

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 101

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkimar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Computer Hoy Juegos

El mejor Test... ¿La mejor Lara Croft?

Lara está en boca de todos. Hemos querido dar un tratamiento especial a la renovación de la saga y ver si "Tomb Raider" está a la altura de las expectativas.

• Los test más rigurosos: "F1 Challenge 99-02", "Starsky & Hutch", "The Frozen Throne", "Red Faction 2", "Port Royale" o el pack "Multi + Aventura", entre otros.

• Las noticias del momento, y los avances con los juegos que aún están en desarrollo.

• Los mejores trucos y guías que puedes encontrar.

• Las mejores comparativas para comprar hardware y software.

• Un juego de regalo que os quitará el hipo: "Ground Control", el título de estrategia futurista que cambió para siempre el género.

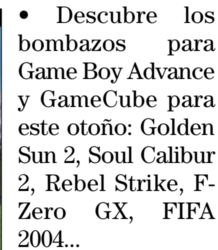


Nintendo Acción

Dejate guiar por el mundo de Hoenn con Nintendo Acción

Gran exclusiva! Nintendo Acción regala un póster gigante con los primeros mapas de Hoenn, el nuevo mundo de Pokémon Rubí y Zafiro. Además:

• La revista Pokémon publica la GUÍA PASO A PASO de ambas ediciones, con todos los trucos, claves y pistas para convertirse en el mejor entrenador del mundo. ¡No te lo puedes perder!



• Descubre los bombazos para Game Boy Advance y GameCube para este otoño: Golden Sun 2, Soul Calibur 2, Rebel Strike, F-Zero GX, FIFA 2004...

• Guías de juego. El nuevo Dragon Ball Z II, de GBA, os descubre todos sus secretos. Además, continúa el PASO A PASO de Zelda Wind Waker, con nuevos y flipantes mapas y mazmorras.

Play2Manía

Un verano de aventura

Duelo de aventureros. En el número 56 de Play2Manía te espera una completa comparativa entre Indiana Jones y Lara Croft. ¿Quién de los dos es el mejor aventurero?

• Los mejores reportajes. Descubre lo que están cociendo Sony, Electronic Arts y Codemasters, en tres completos reportajes donde lo sabrás todo sobre Syphon Filter Omega Strain, Jak II Renegade, Ratchet & Clank II, FIFA 2004, Total Club Manager, NBA Live 2004, Colin McRae 4, SSX 3…

• Suplemento Especial. 36 páginas con más de 3.000 de trucos para más de 200 juegos de PS2. Claves, estrategias, passwords…

• Guía Coleccionable. Llega al final de El Ángel de la Oscuridad, con una guía completa que puedes guardar en la caja del juego.



Hobby Consolas

Prepárate para la acción

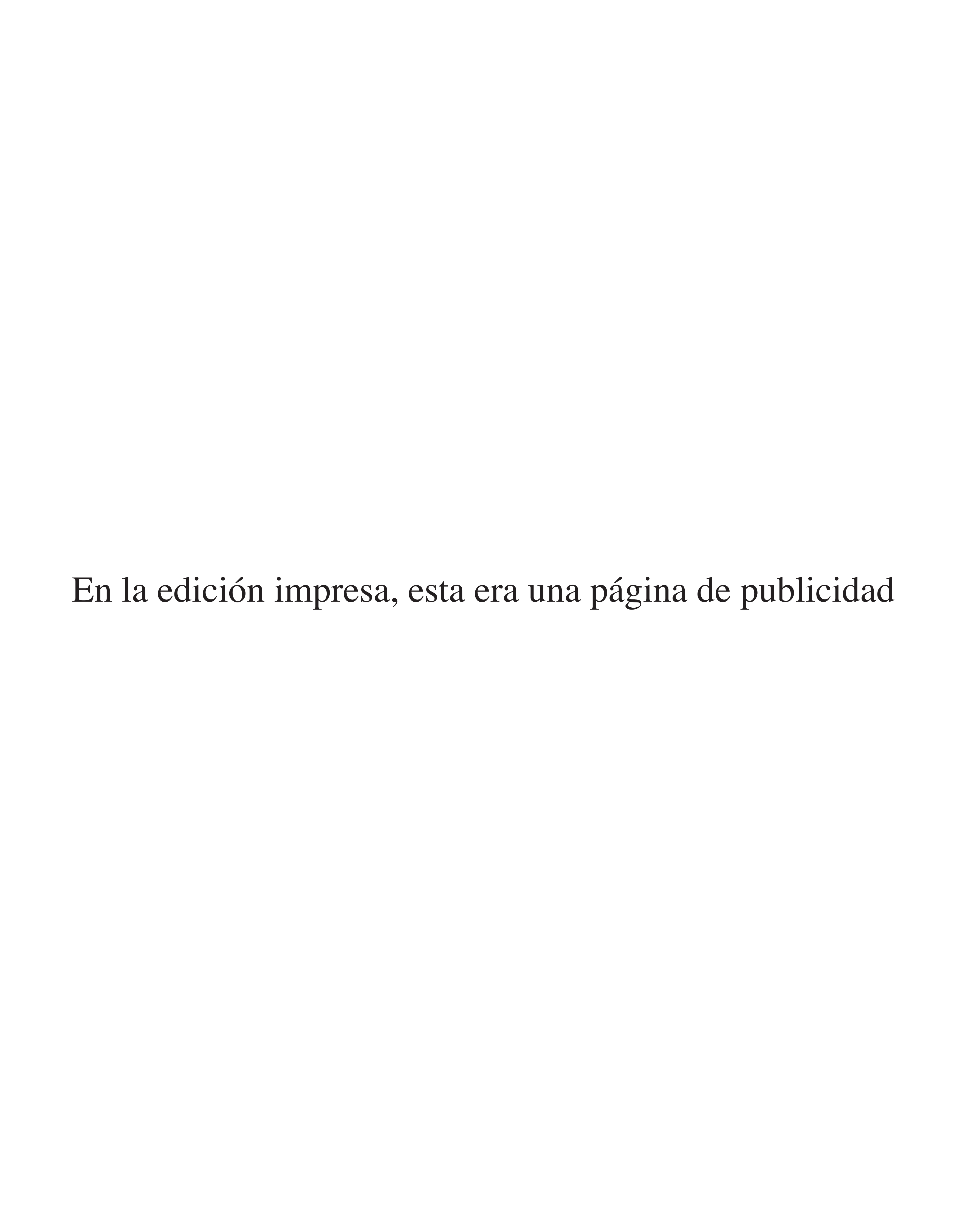
Syphon Filter 3, ManHunt, Jak II y Rise to Honor son algunos de los grandes juegos que van a aparecer en los próximos meses en PS2 con la acción como protagonista. En un fabuloso reportaje, los chicos de Hobby os lo cuentan todo sobre ellos.

• Prince of Persia: Hasta Canadá se han ido para traeros en exclusiva la información sobre la nueva versión de este clásico. Una aventura que dará mucho que hablar.

• Y además no os perdáis las primeras imágenes de Pro Evolution Soccer 3.

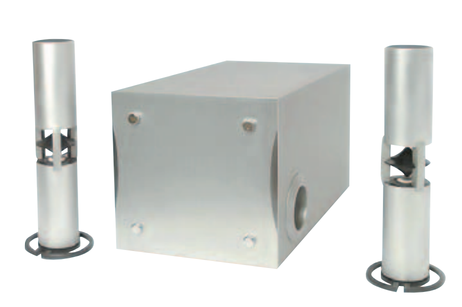
A la venta el 25 de Agosto.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.





Ordenadores, al salón

Es éste un excelente ejemplo de la evolución del PC hacia una presencia más doméstica de manera que podamos instalarlos en el cuarto de estar de casa y utilizarlos como reproductores multimedia, para navegar por Internet, para jugar o para ver imágenes. Este modelo dispone además de mando a distancia.

MediaBox Hifi-PC
- Precio: **850 euros** *(141.428 ptas)*
- Más información: **Sistemas Ibertrónica. Tel: 902 40 90 00**
- **www.ibertronica.es**

Música en miniatura

Cada vez son más pequeños los reproductores multimedia portátiles, como demuestra este modelo de 128 MB que no abulta más allá de los 4,2 cm. Descarga los archivos a través de USB, e incorpora una pantalla LCD con total visibilidad.

NGS MPX CD-MP3 Player
- Precio: **168 euros** *(27.952 ptas)*
- Más información: **NGS Tel: 902 114 686**
- **www.ngslurbe.com**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **P4 3.2 GHz (800 MHz FSB)**
- Placa base: **ABIT IC7-G MAX3**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 466**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A06**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 ", 16/9)**
- Tarjeta 3D: **Creative GeForceFX 5900 Ultra**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX**
- Altavoces: **MegaWorks THX 5.1 550**
- Sistema Operativo: **WinXP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech Cordless Desktop MX**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight System**
- Gamepad: **Saitek P880**

Cuidado con los vecinos

Si quieres alucinar con el sonido multicanal interactivo o con el Dolby Digital 5.1 de títulos como «Doom III» y «Halo», este conjunto de tarjeta de sonido PCI, subwoofer de madera y cinco altavoces satélites te pondrá los pelos de punta.

NGS Home Theater 2000 5.1
- Precio: **173 euros** *(28.784 ptas)*
- Más información: **NGS. Tel: 902 114 686**
- **www.ngslurbe.com**









No va más en realidad virtual

Para los que quieren tener en su PC la más poderosa aceleración 3D de este momento, esta tarjeta gráfica integra la GPU GeForceFX 5900 de nVidia con 256 MB de memoria gráfica. Soporta las nuevas funciones 3D de DirectX9.

Creative GeForceFX 5900 Ultra
▶Precio: **649 euros** *(107.984 ptas)*
▶Más información: **Creative**
▶**es.europe.creative.com**

Para aprendices de Spielberg

Una capturadora de vídeo externa que nos sorprende por su diminuto tamaño. Mediante conexión USB 2.0 permite transferir desde la cámara o fuentes de vídeo al PC y luego editar fácilmente y pasar a formato DVD-Vídeo.

DVD EZMaker USB 2.0
▶Precio: **110 euros** *(18.302 ptas)*
▶Más información: **Avermedia. Tel: 91 804 60 35**
▶**www.avermedia.es**



Habla por los codos

Además de las más que obvias funciones de videoconferencia, este atractivo auricular con micrófono incorporado es ideal para juegos con soporte de comandos por voz, como «Enigma, Rising Tide».

Auriculares Genius HS-02F
▶Precio: **12 euros** *(1.996 ptas)*
▶Mas información: **Genius-Kye**
▶**www.genius-kye.com**

Ergonomía sin cables

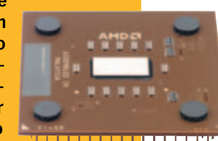
Este conjunto de teclado y ratón óptico, con tecnología inalámbrica por radio frecuencia, ha sido desarrollado con el objetivo de librar al escritorio de molestos cables y alfombrillas, pero sin olvidar la funcionalidad de sus teclas multimedia.

NGS RF Kit Optical
▶Precio: **69,95 euros** *(11.638 ptas)*
▶Más información: **NGS. Tel: 902 114 686**
▶**www.ngslurbe.com**

Novedades

Micromanía recomienda

En el sector de las CPU, el rey de las prestaciones es sin ninguna duda el **Pentium 4 a 3.2 GHz,** pero también reconocemos que su precio, por encima de los 600 euros, no está al alcance de todos los bolsillos, así que la más asequible competencia de AMD, con su Athlon XP, se convierte en una estupenda opción para configurar un equipo que aspire a ofrecer las mejores prestaciones. Precisamente, acaba de aparecer en el mercado el modelo **Athlon XP 3200+,** con el núcleo Barton (512 Kb de caché L2) y un bus de 200 MHz (400 MHz por la arquitectura de doble canal) que le permite trabajar en modo sincronizado con los módulos de memoria DDR a 400 MHZ. Su precio se sitúa inicialmente en torno a los 400 euros.



Si tu tarjeta de sonido no decodifica sonido Dolby Digital 5.1, pueba los altavoces **Thrustmaster 5.1 Sound System,** que incorporan un decodificador interno de gran calidad, que procesa las señales AC3 y también mejora el sonido surround analógico gracias al **Dolby Pro Logic 2**. Su potencia total es de 60W (RMS), repartidos en los 8W para cada uno de los cinco altavoces satélites y los 20W del subwoofer de madera. Tiene la conectividad y los cables precisos para su conexión con un PC y consolas como Xbox y PS2. Su precio aproximado es de 190 euros.



Los juegos cada vez exigen mayores requisitos de almacenamiento, por lo que muchos necesitaréis cambiar de disco duro para llegar a los 120 o 160 GB. Si además tenéis una placa base con una **controladora Serial ATA,** podéis acceder a esta tecnología con el disco duro **Seagate Barracuda V Serial ATA de 7200 RPM,** que tiene un precio de 150 euros. Además de un acceso más rápido a la superficie de los discos, la tecnología Serial ATA/150 optimiza la gestión de todo el proceso de escritura/lectura y transferencia de archivos con respecto a la actual Ultra ATA133 de formato IDE. Pero su mejora más importante es la reducción del tamaño del cable de datos, cuatro veces más pequeño que el cable IDE.

Si quieres adquirir una grabadora de DVD y dudas entre los formatos DVD-R o DVD+R, un estudio de la **asociación europea CDR-Info** explica que el primero es compatible con las unidades de DVD-Vídeo en un 96,1%, mientras que los discos DVD+R sólo del 87,6%. Lo más recomendable es adquirir una unidad dual, como la **Pioneer DVR-A06** o la **Sony DWU10A.**



Estrenos DVD

MUERTE ENTRE LAS FLORES (EDICIÓN ESPECIAL)



Gansters, políticos corruptos, mujeres fatales, la ley seca... son elementos que los siempre personales hermanos Cohen mezclan en esta película, que juega con elementos del cine negro para dar forma a un largometraje violento y lleno sorpresas y de acción. La versión especial en DVD comercializada en España incluye dos discos con extras como entrevistas con los actores (varios habituales en la filmografía de los hermanos Cohen), fotografías, el trailer del cine, un "detrás de las cámaras", o una larguísima colección de subtítulos en múltiples idiomas.

OTRA TERAPIA PELIGROSA



Secuela de la película de similar título, "Otra terapia peligrosa" aprovecha el éxito comercial de su predecesora para reunir ante las cámaras a Robert De Niro y a Billy Cristal, que encarnando, respectivamente, a un capo mafioso y a un psiquiatra, sostienen una comedia con el hampa de Nueva York y el psicoanálisis como excusas para provocar la risa del espectador. No son muy llamativos los extras del DVD (entrevista al director, "cómo se hizo", trailer...) pero la diversión está garantizada con las peripecias del mafioso pirado y el psicoanalista en apuros: el primero ha obtenido la libertad condicional, y el segundo se encarga de su custodia...

ÉRASE UNA VEZ EN AMÉRICA (EDICIÓN ESPECIAL)



El "rey del spaguetti western", Sergio Leone, demostró con la larguísima "Érase una vez en América" (casi cuatro horas de película que en ningún momento cansan al espectador) que también podía moverse con maestría en el mundo del cine de gansters (hay quien ha comparado las virtudes de este largometraje con la también magnífica saga de "El Padrino", firmada por Coppola). Película dura, violenta y nostálgica, con música de Ennio Morricone, con un gran reparto de actores, y ya convertida en un clásico que no han envejecido con el paso del tiempo (es de mediados los ochenta), ahora se puede comprar en una versión en DVD cuyo mayor atractivo es, posiblemente y al margen de la película, el documental titulado "Érase una vez en América: Sergio Leone".

Portátil sin límites

Toda una estación multimedia portátil que Benq ha diseñado para disfrutar de los juegos sin renunciar a la máxima calidad visual, pues integra un Pentium4-M a 2 GHz y un chip gráfico nVidia GeForce4 Go. La pantalla es de 15,2 pulgadas y dispone de conectividad inalámbrica.

Benq JoyBook 8000
▶Precio: **1899 euros** *(315.967 ptas)*
▶Más información: **Benq. Tel: 93 556 08 00**
▶**www.benq.es**



Revoluciona tus gráficos

Justo en la mitad de la nueva gama GeForceFX nos encontramos con este modelo con el procesador 5600 Ultra y 128 MB de RAM, que soporta la transferencia AGP 8X y es capaz de reproducir con la máxima calidad las avanzadas funciones 3D de DirectX9. Viene con los juegos «Splinter Cell», «Warcraft III» y «Gun Metal».

Terratec Mystify 5600 Ultra
▶Precio: **260 euros** *(43.260 ptas)*
▶Más información :**Terratec**
▶**www.terratec.net**

Libertad funcional

Lo que llama más la atención de este ratón es su ergonómico diseño con almohadillas de goma en los laterales, pero su punto fuerte es la precisión que otorga el sensor óptico de 800 dpi, sin olvidar sus cinco botones

Trust 460L Mouse Optical Office
▶Precio: **48,68 euros** *(8.099 ptas)*
▶Más información: **Trust**
▶**www.trust.com**

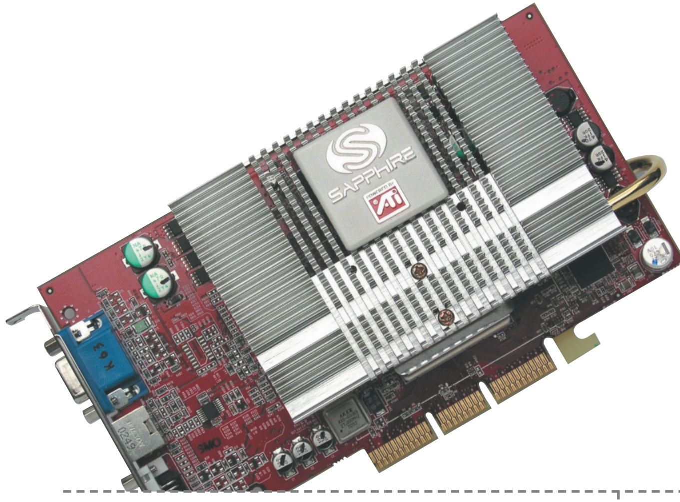


¡Mira que fino!

Seguro que muchos de vosotros estaréis deseando disfrutar de la estética, libertad y comodidad de espacio que aporta la tecnología TFT de este monitor de 17 pulgadas, que hace gala de unos niveles de brillo y contraste sin competencia.

Monitor ViewSonic ThinEdgeVP
▶Precio: **580 euros** *(96.503 ptas)*
▶Más información: **ViewSonic**
▶**www.viewsoniceurope.com**





Silencio a toda marcha en 3D

Si te molesta el excesivo nivel sonoro que generan los ventiladores de tu tarjeta gráfica, te encantará saber que este modelo ha conseguido eliminar la refrigeración forzada, todo un hito si tenemos en cuenta que monta una GPU Radeon 9800 Pro y 256 MB de memoria para aspirar a lo máximo en 3D con soporte de DirectX9 y AGP 8X.

Sapphire Radeon 9800 Atlantis Pro
▶Precio: **A consultar.**
▶Más información: **Sapphire**
▶**www.sapphiretech.com**

Conduce con tacto

Ya es imprescindible un conjunto de volante y pedales para controlar con precisión los bólidos de los juegos de velocidad, y este modelo de la reputada Logitech es imbatible, por su relación calidad/precio.

Logitech Wingman Formula GP
▶Precio: **47 euros** *(7.820 ptas)*
▶Más información: **Logitech**
▶**www.logitech.com**





Juega a todo color

Los últimos juegos en Java y Mophun para móviles se disfrutan como nunca en la pantalla de alta resolución y 65.536 colores de este modelo de última generación, que cuenta con un joystick para arrasar en cualquier partida.

Sony Ericcson T610
▶Precio: **A consultar en operadores**
▶Más información: **Sony. Tel: 902 180 576**
▶**www.sonyericcson.com**

Grabando gigas

Ahora que los discos vírgenes DVD-R están en torno a los 2 euros es el momento de dar el paso hacia la grabación de hasta 4.7 GB en este formato con este modelo de tercera generación que graba a 4X y regraba a 2X, mientras que en formato CD-R graba a 16X.

Toshiba SD-R5112
▶Precio: **210 euros** *(34.941 ptas)*
▶Más información:
Toshiba. Tel: 91 660 67 98



Panorama musical

ANDY & LUCAS
ANDY & LUCAS



Estos jóvenes gaditanos, Andy & Lucas han contado con la producción de Alejo Stivel para grabar su álbum de debut: catorce canciones de juergas flamenquitas y pop melódico, con el desparpajo de la adolescencia y la fusión de ritmos como elementos definitorios. Con influencias de Camarón o Alejandro Sanz, incluye canciones como "Son de amores", su primer single. Toda una forma de entender la música, sureña y variada, en la que caben la guitarra española y el rap, gentes de la tele y amoríos de fin de semana.

LA GRAN ESTAFA
COMMANDO 9MM



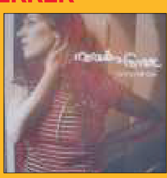
Hace tiempo, los punkies aseguraban que nunca se convertirían en dinosaurios del rock. Veinte años después, uno de esos grupos, Commando 9MM, se juntó en la sala El Sol de Madrid y grabó en directo sus trallazos más conocidos, editados bajo el título "La gran estafa". El Mosca, el Pollo y Manolo se volvieron a juntar en el escenario, con sus guitarras chirriantes, sus himnos demoledores y sus mensajes nihilistas. Y sus seguidores, los de antes y los de ahora, se sumaron a la fiesta. Y los vecinos de los compradores del disco están desesperados: sólo oyen ruido, no perciben la energía y el sentimiento de una música que ayer se enfrentó al mundo.

QUÉ PIENSAN LAS MUJERES 1: PERSONAL. DNOE



Dieciséis cortes conforman el primer disco de Dnoe, que ofrece el punto de vista femenino a una colección de historias que, en clave de rap, acogen desde los sentimientos íntimos a problemas colectivos, como la emigración. Como es habitual en los discos nacionales de hip hop, la nómina de colaboradores es amplia, desde la Mala Rodríguez a Frank T, pasando por Jotamayúscula. Ellos aportan el toque colectivo a unas composiciones en las que la mujer es la gran protagonista.

TIEMPO REAL
MERCEDES FERRER



Sus discos se hacen de rogar, pero al final siempre llegan. El último se titula "Tiempo real", y en él, la personalidad de esta singular cantautora se arropa en esta ocasión por su voz, la guitarra y los sonidos electrónicos. Artista de culto desde los tiempos de la "movida madrileña", la carrera musical de Mercedes Ferrer es cualquier cosa menos uniforme o conformista; cada uno de sus discos, explora un camino distinto, muestra una cara distinta de la música (o de la vida).



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

Los inicios de la historia

La acción se sitúa en momento del tiempo imaginario, allá por el siglo XVI, donde la magia se tornaba como uno de los elementos de juicio de la época. La aventura comienza en Nueva Barcelona, y es desde aquí desde donde comenzaréis con la demo del CD. Es una zona donde la magia no está permitida, y sí perseguida. Para quienes os encontréis un poco perdidos es muy parecido a la saga «Fallout». La demo incluye un tutorial. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **JDR**
- Compañía: **Reflexive Entertainment**
- Distribuidor: **Vigin Play**
- Lanzamiento: **15/10/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **150 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 650 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **261 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

MIDNIGHT CLUB II

Las calles de LA y modo multijugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Rockstar Games**
- Distribuidor: **Vigin Play**
- Lanzamiento: **11/07/2003**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **168 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB**
- HD: **235 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar** ▶Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha** ▶C: **Cambiar vista**





La locura se ha desatado en las calles de la gran ciudad. Ahora motos y coches compiten entre la maraña que se origina con el tráfico por conseguir vencer al resto de participantes, y con la necesidad de mantener los reflejos al 100% si se quiere evitar una catástrofe con víctimas que poco tienen que ver en esta locura. Aunque el juego ya está disponible, en uno de los CDs encontraréis una demo en la que podréis correr por las calles de la ciudad de Los Angeles. Todos los vehículos son personalizables por lo que podréis dar un toque de distinción a vuestro vehículo. **Disco 2**

NORTHLAND

Tutorial y dos misiones demo

Seguro que recordáis sin problemas la saga «Cultures», que nos ofrecía la posibilidad de explorar los destinos de la cultura desde el género de la estrategia. Ahora llega el momento de poner en funcionamiento la tercera de las partes, aunque esta vez sin conservar el nombre que hizo famoso al juego. «Northland» propone nuevamente la perspectiva isométrica, ideal para hacer crecer y desarrollar al pueblo. **Disco 1**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Funatics Software**
- Distribuidor: **GMX Media**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **81 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **130 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Una misión para un jugador

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **Pyro Studios**
▶Distribuidor: **Proein**
▶Lanzamiento: **15/09/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **273 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP** ▶CPU: **Pentium III 733 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **309 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Golpear** ▶Botón dcha.: **Disparar**





Por fin podemos afirmar que el lanzamiento de «Commandos 3» está ahora más cerca que nunca. No es ni mucho menos un farol, sino una realidad entre la que resurge la posibilidad que Micromanía os brinda de conocer la tercer entrega de todo un clásico de nuestro panorama de videojuegos. Este mes y coincidiendo con la vuelta al trabajo o a los estudios para muchos de vosotros, Micromanía os ofrece la demo más esperada del momento. Esta demo os dejará entrever las enormes posibilidades que una vez más encarna la saga «Commandos», de sobra conocida por todos vosotros y que ha supuesto uno de los grandes éxitos desde que hizo su primera aparición. Aunque en esta ocasión podréis comprobar que las novedades de la tercera entrega serán realmente numerosas y atractivas. En esta demo podréis jugar una misión demo en la que una vez más, bajo la piel del boina verde, habrás de acabar con cuantos enemigos encuentres a tu paso, eso sí, con el sigilo que te ha de caracterizar y evitando los daños colaterales.

No es menos cierto que la misión no es nada sencilla –como el resto del juego, según es fácil suponer–, ya que el escenario es nada menos que un tren en movimiento, con el consiguiente ajetreo que todo ello supone, así que habrás de sacar a relucir todo tu ingenio para manejarte en un espacio tan reducido. **Disco 2**

NO MAN'S LAND

Dos misiones para un jugador

«No Man's Land» te traslada en la Historia hasta los anales de la conquista y las luchas por el territorio dividido en seis grupos de colonización diferentes, sobre uno de los cuales habrás de centrarte. En la demo accederás a dos misiones para un jugador bajo el nombre de "The Blockade" y "Rude Awakening". **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **Related Designs Software** ▶Distribuidor: **Proein**
▶Lanzamiento: **09/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **206 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 650 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **184 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

CHASER

Demo multijugador

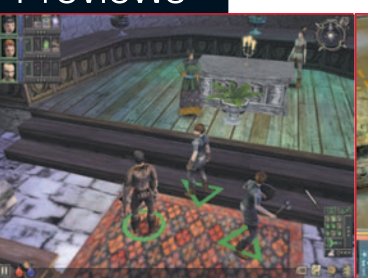
A la demo para un solo jugador que publicamos en el número 101 de la revista, se une ahora la demo multiplayer de «Chaser», con la que a través de internet o red local, podrás disfrutar de un sistema de juego diferente. Una vez más el objetivo será acabar con todos aquellos que andan en busca de tu cabeza.
Disco 2

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Cauldrom Limited**
▶Distribuidor: **Zeta Multimedia**
▶Lanzamiento: **15/05/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **146 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 700 MHz**
▶RAM: **256 MB**
▶HD: **450 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Comp. D3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar** ▶X: **Agacharse**

Previews





Dungeon Siege II

Trailer del juego

▶Género: **JDR** ▶Compañía: **Gas Powered Games** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Lanzamiento: **01/04/2004** ▶Idioma: **Inglés**

«Dungeon Siege» ya tiene continuación en desarrollo. A tenor de lo que se puede observar en este trailer, la definición gráfica ha tomado un papel protagonista. «Dungeon Siege II» promete mucha, pero que mucha acción y rol de muchos quilates. **Disco 2**

UFO: AFTERMATH

Vídeo del juego

▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Altar Interactive** ▶Distribuidor: **Zeta Multimedia** ▶Lanzamiento: **15/09/2003** ▶Idioma: **Inglés**

Una de las bazas con las que juega este título es sin duda el nuevo motor 3D que se está desarrollando, y que permitirá, si todo sale como se anuncia, que se vayan generando escenarios de manera aleatoria. Por el momento contamos con un vídeo del juego. **Disco 2**

YA.COM

ya.com ADSL Y Micromanía

CÓMO DISFRUTAR DE 1 MES GRATIS CON YA.COM TARIFA PLANA:

- Introduce el **CD número 1** de **Micromanía 104**, que se adjunta con la revista.
- Haz clic sobre el icono «**Ya.com**»
- Se abrirá una página explicativa de la promoción. Haz clic sobre el botón «**Date de alta**».
- Se establecerá una conexión gratuita y temporal a Internet para completar el alta.
- Introduce toda la información requerida y lee atentamente las condiciones del contrato. Ten en cuenta que el contrato tendrá una duración indefinida a partir de la fecha de activación del servicio. Para solicitar la baja voluntaria, deberás notificarlo por escrito a **Ya.com** con una antelación de al menos 15 días a la fecha efectiva de baja en el servicio.
- Una vez completado el proceso de alta, se generará un icono en tu escritorio con el nombre **Ya.com**. Pincha en él para conectarte. **Promoción válida hasta el 10 de Octubre.**



YA.COM pone a disposición de los lectores de Micromanía la posibilidad de disponer de acceso a Internet de una manera sencilla y económica. Y es que los lectores podrán ahora contratar, a través del link del CD acceso a Internet a través de la banda ancha, la línea ADSL de 256Kb por un precio increíble. YA.com en colaboración con Micromanía te ofrece además 1 mes de conexión gratuita, el router y un mes de navegación. **Disco 1**

Especiales



Enemy Territory
Editor de mapas

▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Splash Damage** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

A los seis mapas que encontramos en el juego completo, se le unen ahora los proyectos de los usuarios de todo el mundo, y es que sin lugar a dudas con este editor de mapas que se incluye en el CD podrás echar imaginación y crear tus propios niveles, no solo para aumentar la jugabilidad de un título todavía muy vivo, si no además para proponer nuevos retos al resto de la comunidad de jugadores. **Disco 1**

Rise of Nations
Fan Site Kit

▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **Big Huge Games** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**

«Rise of Nations» ha sido uno de los últimos éxitos de Microsoft, y sin lugar a dudas su aceptación ha llevado a los programadores a reunir bajo un fichero zip suculenta información gráfica para que cada uno pueda hacer su pequeño web site sobre el juego. Tenéis todo lo necesario en el CD y seréis vosotros los que habréis de poner la imaginación para plantear vuestro rincón. **Disco 2**

Actualizaciones

Warcraft III: Reign of Chaos
Actualización a la versión 1.11.
Este archivo mejora las comunicaciones cliente-servidor en las partidas multijugador a través de internet. Con este archivo se adapta el juego a la expansión oficial del juego.

Vietcong
Actualización a la versión 1.30.
Se ha mejorado el código para evitar el uso de trucos en el modo multijugador. Se han corregido algunos errores en las texturas de elementos del juego y se ha mejorado la jugabilidad.

Warcraft III: The Frozen Throne
Actualización a la versión 1.11.
Esta actualización corrige algunos de los problemas de traducción del texto. Igualmente soluciona los cuelgues que se producían en determinados mapas.

New World Order
Actualización a la versión 1.42.
Los desarrolladores no han dado demasiadas explicaciones sobre las mejoras que realiza dicha actualización. Requiere tener instalada la versión 1.41.

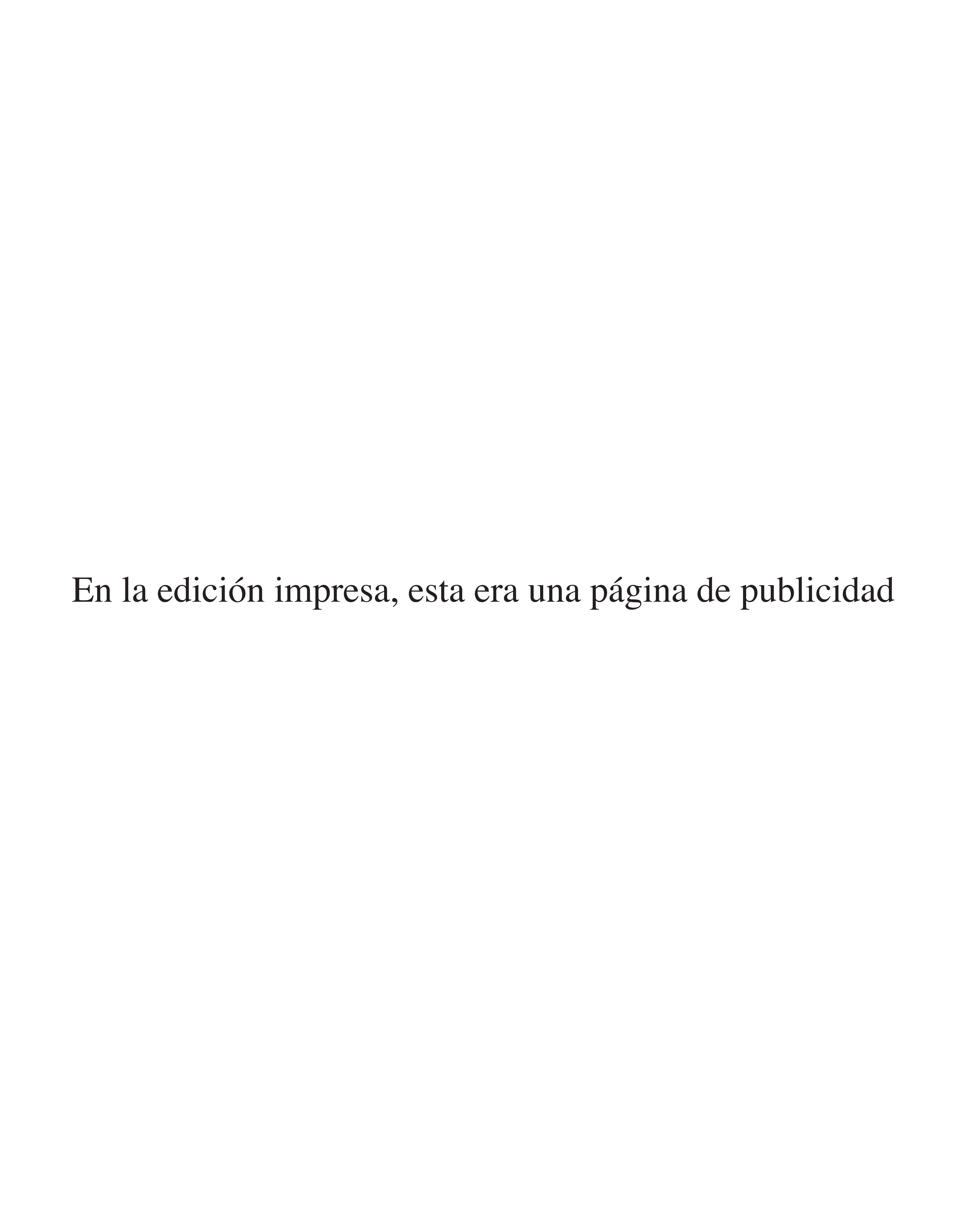
Port Royale
Actualizacióna la v. 1.4.0.3.
Las partidas multijugador solo podrán ser salvadas por el servidor, nunca por los equipos clientes. No se podrán iniciar estas partidas con un jugador.

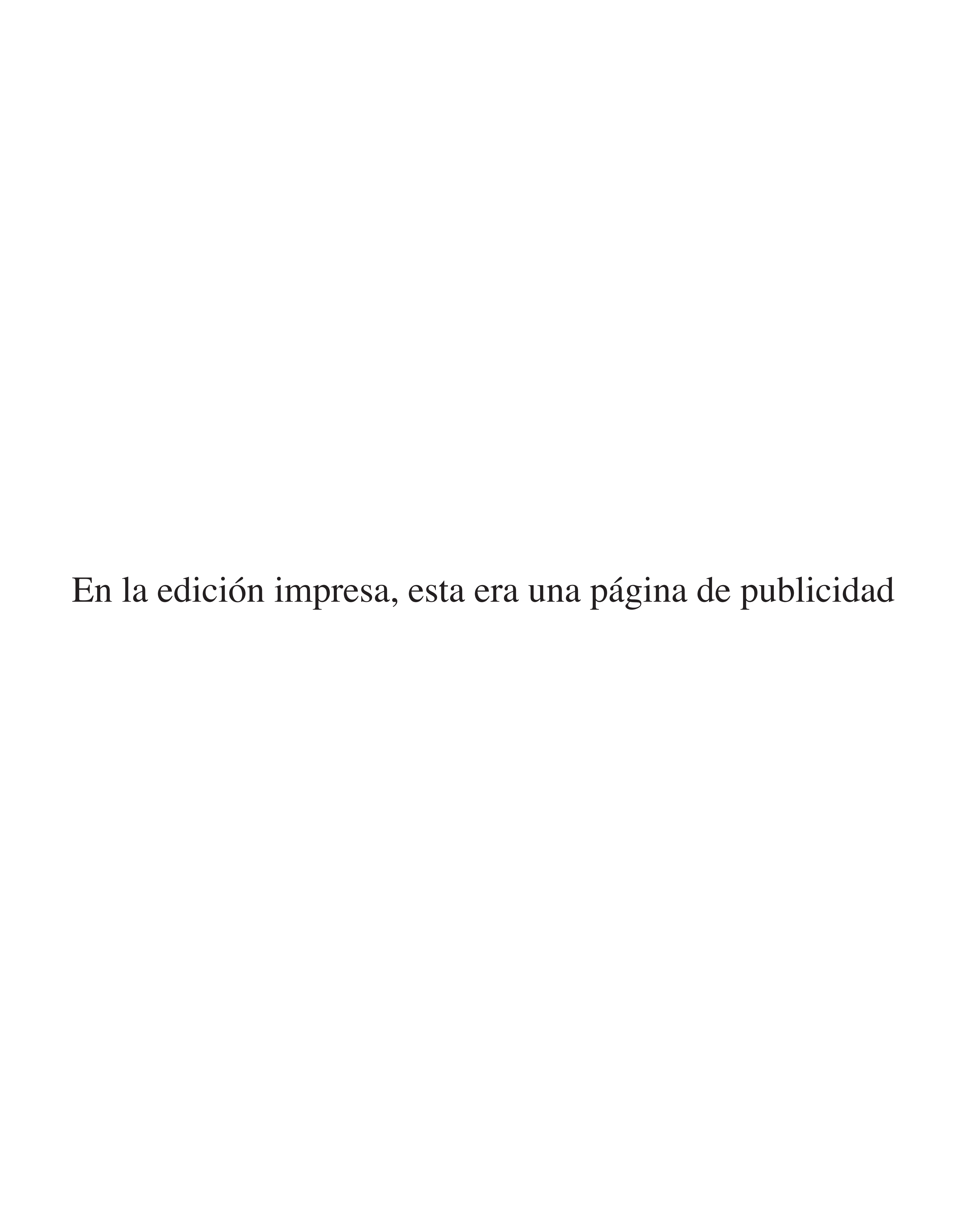
Devastation
Actualización a la versión 390.
Este archivo mejora la comunicación entre las versiones americana y europea, en multijugador. Se ha eliminado la posibilidad de usar trucos.

Command & Conquer: Generals
Actualización a la versión 1.6.
Se ha dado soporte para el desarrollo de mods. Además se han mejorado diversos aspectos que mejoran el multijugador. Los problemas de cuelgues también han sido corregidos.

Colin McRae 3
Actualización a la versión 1.1.
Se han corregido errores de sonido encontrados con Windows 98 y tarjetas Sound Blaster Live. Se ofrece mejor soporte para dispositivos Force Feedback y se han añadido nuevas opciones en el menú de controles.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad